Nr. 11 November 1993
8. Jahrgang
DM 7,50
öS 65
sfr 7,50
lit 7600
hfl 9,90

ASM aktueller software markt

Alles über Computer- & Videospiele

MESSE-HIGHLIGHTS: ECTS, London IFA, Berlin



JAGUAR die Wunderkonsole: Facts und Bilder

TOP-PROGRAMME IM TEST:

- Privateer
- Turrican 3
- Simon the Sorcerer

EIN FILM ZUM MITSPIELEN!

- Lost in Time

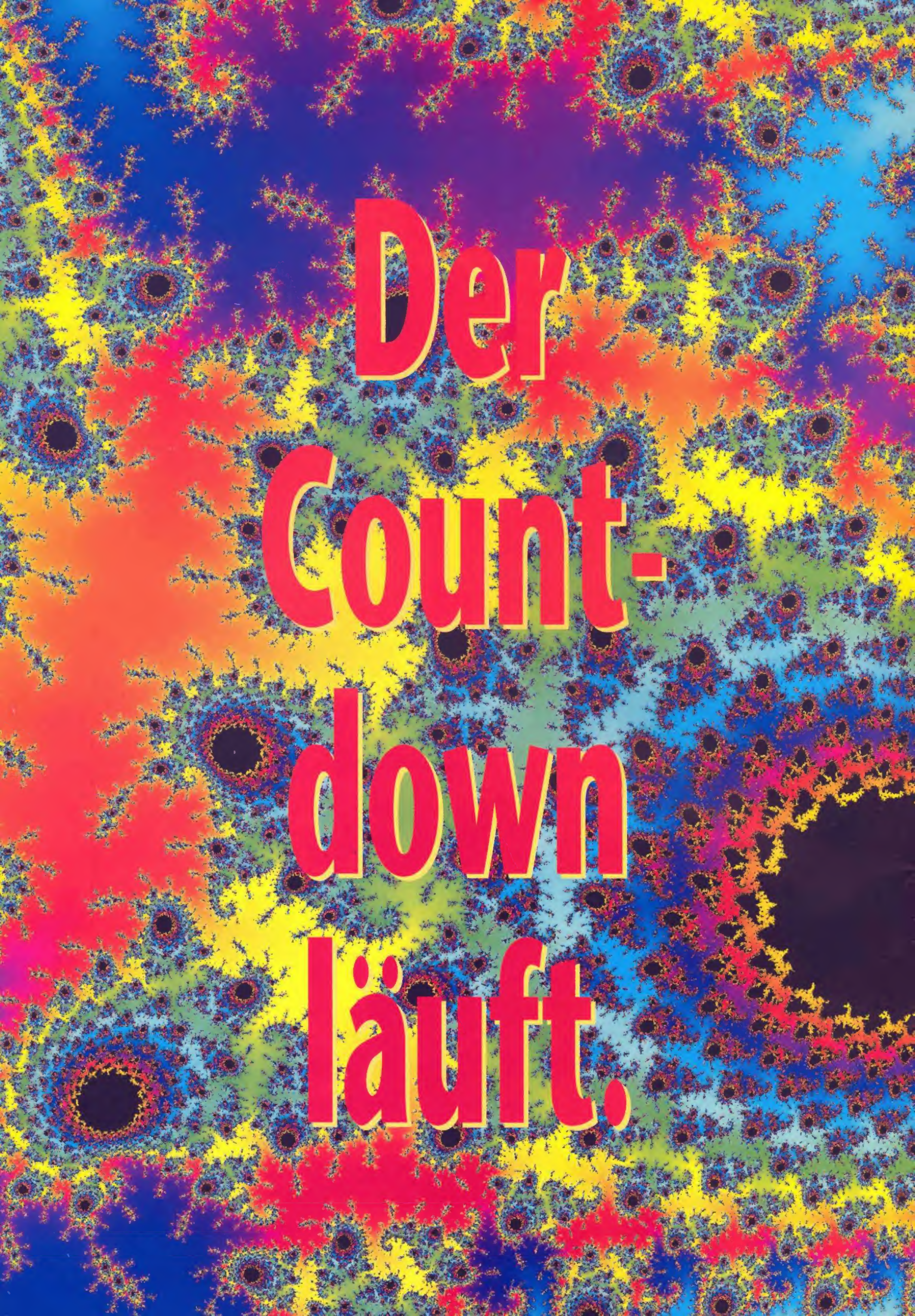
BRANDNEU:

- Companions of Xanth
- Return to Zork
- Shadow Caster
- Wizards
- Bloodnet
- Chartbreaker
- F1 Pole Position

SPIELE über die Leitung: SEGA-CHANNEL

ULTIMA 8! Erste Eindrücke

ASM · Alles über Computer- & Videospiele · TESTS & VORSTELLUNGEN · Nr. 11 November 1993


Der
Count-
down
läuft.

Games Unlimited
SUPER SERVICE

Händler-anfragen erwünscht!

INHABER: CHRISTIAN MANN

LADENGESCHÄFT: 55116 MAINZ · KÖTHERHOFSTR. 1 (+ Versand) · Ladenpreise = Versandpreise

Bitte wählen Sie: (0 61 31) 23 80 27/23 80 29/23 80 85 · Fax: (0 61 31) 23 80 62

Weitere Ladengeschäfte: 63739 Aschaffenburg, Am Roßmarkt 38 · Frankfurt-Bockenheim, Am Weingarten 11 · 35390 Gießen, Mühlgasse 2
27570 Bremerhaven, An der Mühle 45 · 45131 Essen, Rüttenscheider Straße 181 · 40211 Düsseldorf, Kölner Straße 25

Syndicate	**Amiga / PC**	**DM 69,90 / DM 89,90**
Lands of Lore	**PC**	**DM 89,90**
Pirates Gold	**PC**	**DM 99,90**
Day of the Tentacle	**PC**	**DM 94,90**
Sam & Max	**PC**	**DM 99,90**
Jurassic Park	**Amiga / PC**	**DM 59,90 / DM 74,90**
Aces over Europe	**PC**	**DM 89,90**
Rebel Assault	**PC**	**DM 99,90**

Sie erreichen uns während der Woche (auch Sa.) von 09 - 22 Uhr. Ihr Auftrag wird noch am selben Tag bearbeitet. Wir führen auch Spiele, die nicht in dieser Liste stehen, für Amiga, PC, CD-Rom usw. Kostenlos schicken wir Ihnen unsere komplette Liste zu (liegt bei jeder Bestellung bei).
Wir nehmen gerne Vorbestellungen für Spiele, die es noch nicht gibt, entgegen. Lieferung bei Vorkasse 4,90 DM; bar, EC-Scheck bis 400,- oder V-Scheck; NN + 9,90 DM. Eilzustellung zzgl. 8,50 DM. UPS 14,90 DM (7,90 DM VK UPS); Ausland nur Vorkasse 20,- DM, ab 250,- DM versandkostenfrei. Es gelten unsere Allgemeinen Geschäftsbedingungen. Tippfehler, Irrtümer vorbehalten.

Programm		Amiga DM	PC DM
1869	DV	74,90	89,90
A-Train	DV	99,90	99,90
A-Train Construction		49,90	49,90
A.T A. C.	DA	89,90	99,90
Abandones Places 2	DV	74,90	89,90
Aces over Europe	DV	i. V.	89,90
Aces of the Pacific	DV		79,90
Aces of the Pacific + Data	DV		89,90
Aces Miss. Disk	DA		39,90
Alone in the Dark	DV		99,90
Arabien Night	DV	64,90	
Armour Geddon 2	DA	64,90	i. V.
B-17 Flying Fortress	DA	89,90	99,90
Bard'sTale Cons. Set	DA	74,90	79,90
Battle Chees 4000	DA	69,90	
Battle Isle Data 2	DA	49,90	34,90
Battle Team	DA	64,90	69,90
BattleTeam + Data 2	DA	114,90	104,90
Betrayal at Krondor	DV		99,90
Bitmap Br. 1	DA		54,90
Body Blows	DA	54,90	69,90
Bundesliga Man. Prof. 2.0	DV	74,90	74,90
Burning Steel	DV		89 90
Burntime	DV	i. V.	i. V.
Buzz ALDRIN	DV		89,90
Campaign	DV	79,90	74,90
Campaign Data	DV		49,90
Car and Driver	DA		74,90
Chaos Engine	DA	69,90	
Civilization	DV	74,90	99,90
Comanche	DV		94,90
Comanche Data	DV		54,90
Comanche + Data	DV		134,90
Combat Air Patrol	DA	64,90	
Combat Classics	DA	59,90	64,90
Das Schwarze Auge	DV	84,90	84,90
Day of Tentacle	EV	i. V.	74,90
Day of Tentacle	DV		94,90
Der Patrizier	DV	79,90	89,90
Desert Strike	DA	69,90	
Die Schöne und das Biest	DV		89,90
Dogfight	DA	89,90	89,90
Doom			i.V.
Dream Team	DA	54,90	59,90
Dune 2	DV	74,90	89,90
Eishockey Manager	DV	74,90	89,90
Elisabeth 1.	??	i. V.	i. V.
Elite 2	DA		i. V.
Eye of Beholder 2	DV	89,90	84,90
Eyeof Beholder 3	DV	84,90	89,90
F-15 Strike Eagle 3	DA		99,90
Falcon 3.0	DA		99,90
Falcon 3.0 Mission 1	DA		59,90
Falcon 3.0 Mission 2	DA		i. V.
Fields of Glory	DA		99,90
Fire & Ice	DA	54,90	59,90
Flashback	DV	69,90	74,90
Formula 1 Grand Prix	DA	89,90	99,90
Freddy Pharkas	DV		79,90
Front Page Football	DA		79,90
Goal!	DA	69,90	69,90
Goblins 2	DV	59,90	64,90
Gunship 2000	DA	64,90	64,90
Gunship 2000 Senario	DA	74,90	89,90
Hannibal	DV	69,90	79,90
Harrier Jump Jet	DA		99,90
History Line 14/18	DV	89,90	89,90
Humans	DA	54,90	54,90
Humans Race	DV	69,90	79,90
Inca	DV		99,90
Indiana Jones 4	DV	89,90	99,90
Island Dr. Brain	DV		74,90
Jonathan	DV	79,90	79,90
Jordan in Flight	DA		84,90
Jurassic Park	DA	59,90	74,90

Programm		Amiga DM	PC DM
KGB	DV	59,90	64,90
Kings Quest 6	DV		89,90
Lands of Lore	DV	i. V.	89,90
Leather Goddeses 2	DA		84,90
Legend of Kyrandia 1	DV	69,90	89,90
Legend of Kyrandia 2	DV	i. V.	89,90
Lemmings 2	DA	69,90	89,90
Links 386 Pro	DA		99,90
Links Banff			49,90
Links Barton Creek			49,90
Links Bay Hill			49,90
Links Belfry			49,90
Links Bountiful			44,90
Links Firestone			44,90
Links Hyatt Dorado			49,90
Links Mauna Kea			49,90
Links Innisbrook Copperhead			49,90
Links Pinehurst			44,90
Links Tron North			44,90
Lion Heart	DA	59,90	
Lost Treas. 1		99,90	99,90
Lost Treas. 2			99,90
Lothar Mathäus Fußball	DV	i. V.	79,90.
Lotus Comp. (1, 2, 3)	DA	59,90	69,90
Might & Magic 3	DV	79,90	
Might & Magic 4	DV		59,90
Might & Magic 5	DV		94,90
Monkey Island 1	DV	74,90	89,90
Monkey Island 2	DV	89,90	89,90
Morph	DA	49,90	
Nick Faldo Golf	DA	79,90	
Nigel M. World Champ.	DA	59,90	64,90
NHL Hockey		i. V.	i. V.
No. Collection	DV	69,90	79,90
Patriot	DA	i. V.	74,90
Penthouse Hot Numbers	DA	39,90	39,90
Pinball Dreams	DA	69,90	74,90
Pinball Fantasies	DA	69,90	i. V.
Pirates Gold	DV		99,90
Populous 2	DA		89,90
Populous 2 Plus	DA	69,90	
Premiere Manager	DA	54,90	59,90
Railroad Tycoon	DA	79,90	69,90
Railroad Tycoon Deluxe	DV		99,90
Reach for the Skies	DA	59,90	64,90
Rebel Assault			99,90
Red Baron	DV		74,90
Red Baron + Data	DV		89,90
Return of Phantom	DV		99,90
Ringworlds	DA		74,90
Roma AD 92	DV	69,90	
SWOTL	DA		74,90
SWOTL Datas			i. V.
Sensible Soccer 92/93	DA	59,90	69,90
Shadow of the Beast 3	DA	29,90	
Shadow of the Comet	DV	84,90	94,90
Sherlock Holmes	DV		99,90
Silent Service II	DA	89,90	94,90
Sim Farm	DV	i. V.	99,90
Space Hulk	DA	84,90	94,90
Space Quest 5	DV	i. V.	89,90
Street Fighter 2	DA	69,90	79,90
Strike Commander	DA		99,90
Strike Commander Speech	DA		49,90
Strike Com. + Speech	DA		139,90
Strike Com. Mission 1	DA		49,90
Stunt Islands	DA	i. V.	99,90
Superfrog	DA	49,90	
Syndicate	DV	69,90	69,90
Task Force 1942	DA		99,90
Terminator 2029			99,90
The Greatest	DV	69,90	79,90
The Legacy	DV		89,90
The Lost Vikings	DV	79,90	89,90
Tornado	DV	i. V.	89,90

Programm		Amiga DM	PC DM
Transarctica	DV	89,90	89,90
Trolls	DA	49,90	49,90
Ultima 7	DV		99,90
Ultima 7 Data	DA		49,90
Ultima7 II	DA		99,90
Ultima Underworld 1	DA		79,90
Ultima Underworld 2	DA		84,90
Veil of Darkness	DV		84,90
WWF European Rampagne	DA	54,90	59,90
Walker	DA	64,90	i. V.
Whale's Voyage	DV	64,90	74,90
War in the Gulf		69,90	74,90
Wing Commander 1	DA	34,90	
Wing Commander 1	DV	44,90	49,90
Wing Commander 1 Del. E	DA		94,90
Wing Commander 2	DV		99,90
Wing Commander 2 Op. 1	DA		49,90
Wing Commander 2 Op. 2	DA		49,90
Wing Commander Speech	DA		49,90
Wizardry 7	DV	89,90	99,90
X-Wing	DA		94,90
X-Wing Data	DA		49,90
X-Wing + Data	DA		139,90
X-Wing Data 2	DA		49,90
Xenobots	DA		94,90
Zool	DA	39,90	54,90

CD-Rom

7th Guest		139,90
Der Patrizier		99,90
Inca		109,90
Indiana Jones 4		i. V.
Legend of Kyrandia		i. V.
Space Quest 4		74,90
Hot News		29,90
Day of Tentacle	DV	i. V.

Mega Drive

Alien 3	dt.	119,90
Flashback	dt.	119,90
Shining Force	us.	129,90
Tiny Toons	dt.	119,90

Super NES

Alien 3	dt.	139,90
Bubsy	dt./us.	139,90
Desert Strike	dt.	129,90
Final Fight 2	us.	139,90
Jimmy Connors Tennis	dt.	139,90
Jungle Strike	us.	i. V.
Jurassic Park	us.	139,90
Mortal Combat	dt.	149,90
Star Wing	dt.	129,90
Street Fighter Turbo	dt./us.	139,90
Super Bomberman	dt.	139,90
Super Mario Kart	dt.	109,90
Super Propotector	dt.	129,90
Super Star Wars	dt.	124,90
Techmo NBA Basketball	us.	134,90
Ultima 6	us.	149,90
WWF 2 Royal Rumble	dt.	144,90

Soundkarten / Zubehör

Sound Blaster 16	399,00
Sound Blaster 16 ASP	479,00

Joystick

Gravis Pro	84,90
Thrust Master	159,90
Gamepad	54,90

Mehrere 1000 Programme auf Lager!

Vorsicht, Traum!

Man sollte sich einfach keine Horrorfilme im Fernsehen angucken. Es kommt nichts Gutes dabei raus...

Dabei hatte alles ganz harmlos angefangen. Ich sagte meinem kleinen Auto "Gute Nacht", schloß liebevoll-vorsichtig das Garagentor und installierte mich dann vor dem Stubenkino, um mein Niveau noch etwas herunterzufernsehen. Dieser Mitternachtsfilm auf PLATT 1. Da ging es um diesen widerlichen Typen, Ihr wißt schon, mit dem Schlapphut und dem Messerklingen-Handschuh, der plötzlich in den Träumen von Teenagern auftauchte und die Träumer dann ziemlich sado-mäßig filetierte. "Dummfug", dachte ich, als er sich schließlich in einer Wolke von Special Effects aufgelöst hatte, und schaltete den Fernseher ab.



Als ich dann Richtung Bett wanke, wundert mich schon ein bißchen die schräge Streicherbegleitung, die meine Schritte akustisch begleitet. Dann klingelt plötzlich das Telefon – mitten in der Nacht! Ich nehme ab, Marcus ist dran: "Komm schnell in die Redaktion", haucht er mit hohler Stimme und legt auf. Ich renne nach draußen (komisch, seit wann ist der Nachthimmel lila?), reiße das Garagentor auf und schwinge mich in meinen geliebten Mini Cooper. Motor an und los – die Strecke kennt der Kleine ja auswendig.

Im Nachbardorf dann plötzlich: ein dramatisches Crescendo der Streicherbegleitung, und aus einem finsteren Loch des Raum-/Zeit-Kontinuums schießt ein schwarzer Golf GTI heraus. Seine häßliche Fratze bohrt sich in die Seite meines Mini, der vor Schmerz aufheult.

Mit letzter Kraft erreiche ich die Redaktion. Komisch, obwohl es mitten in der Nacht ist, sind alle da – aber alle haben so leere Augen und so geisterhaft bleiche Haut. Stefan murmelt unheilsschwanger "Druckabgabe!...", und schon erreicht die Streichermusik wieder die Grenzen des schieren Wahnsinns. Die Treppe hinauf quält sich ein geisterhafter Schatten, der einen Stapel lappiger Dinge vor sich herzutragen scheint.

"Das sind sämtliche Filme der neuen Ausgabe, die schon fertig sind...", röchelt Klaus und lacht hohl. "Ausbelichtet und montiert, fertig zum Druck!" – Ich greife mir die Dinger und stoße einen Schrei aus. "Aber hier fehlt ein Hitstern!" Und dort? Statt einer Bildunterschrift starren mich die häßlichen Buchstaben "BU" an. Die Wertungsbox fürs "Spiel des Monats" präsentiert zynisch die Gesamtnote "6", darunter die Wertung "MÖRDERISCH". Statt des Recycling-Stempels grinst mich im Impressum ein toter, grauer Fleck an. Mir wird schwindlig. "Und wo sind die übrigen Filme?", frage ich mit schwacher Stimme. "Verschwunden", flüstert da Jürgen. "Der Kurier, der sie zur Druckerei bringen sollte, hat sich als Geheimagent einer anderen Spielezeitschrift entpuppt. Man hat die Filme in der Werra gefunden – völlig unbrauchbar. Über dreißig Seiten... müssen wir alles noch mal machen!"

Schreiend und um mich schlagend wachte ich auf. Das erste, was ich sah, war das Licht eines nebligen Sommermorgens. Das nächste war der flimmernde Bildschirm des Fernsehers, der wohl die ganze Nacht hindurch gelaufen war. Vom Frühstückstisch kam der Duft frischer Brötchen. Alles in Ordnung. Man sollte sich eben einfach keine Horrorfilme im Fernsehen angucken. Es kommt nichts Gutes dabei raus...

Ich gieße mir eine Tasse Tee ein und will mich gerade gemütlich an den Frühstückstisch setzen, als plötzlich das Telefon klingelt. Nanu? Ich hebe ab. Marcus ist dran.

"Komm schnell in die Redaktion", haucht er mit hohler Stimme und legt auf.

Bevor ich mich jetzt in meinen Mini schwinge und losdüse, will ich Euch auf jeden Fall noch ein absolut horrorfreies Lesevergnügen mit der neuen ASM wünschen.

Es grüßt Euch Euer

Peter Schmitz

Peter Schmitz,
Chefredakteur

INHALT

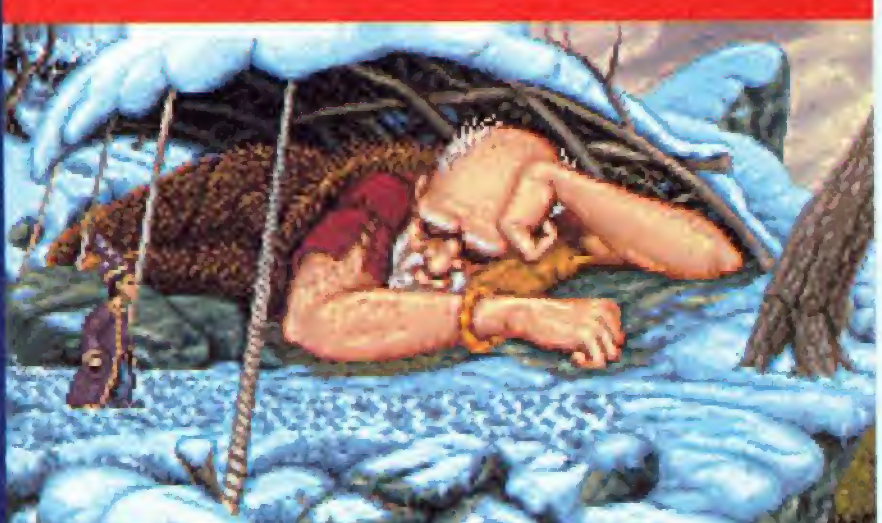


IFA-Impressionen •22•

ACTION ab Seite 26

STRATEGIE ab Seite 92

Einfach toll: Simon the Sorcerer •84•



ADVENTURE ab Seite 84

SIMULATION ab Seite 102

HIGHLIGHTS

Spiel des Monats

CD-ROM ab Seite 128

Lost in Time 1 & 2 •12•



Das beste Action-Spiel, das es je gab: Turrican 3 •26•



ALT

RUBRIKEN

Hardware

Shareware

Hand und Kopf

LAST MINUTE

Alles, was nach Redaktionsschluß, aber noch vor Drucktermin bei uns eintraf. So brandaktuell, daß wir es hier nicht einmal nennen können. Blättert daher schnell auf Seite 139

KONVERTIERUNGEN

REPORTAGEN





***Raubtierattacke auf dem Konsolenmarkt: Jaguar* •22•**

***Abenteuerlich: Companions of Xanth* •90•**



Secret Service
Tips & Lösungen
ab Seite 67

INHALT



Fremde Welt

Auf ferne Planeten entführt uns demnächst **Freelancer**, an dem **US Gold** zur Zeit werkelt. Action, Horror und Spannung sind angesagt. Der Inhalt: Irgendwann, in ferner Zukunft usw. usw. ... Mit anderen Worten: High-Tech und viel Drumrum! Hoffentlich gilt das auch für die Spielqualität.



▲ Freelancer Joystick

Cosmic Spacehead ist da ein ganz anderer Typ: Er ist der erste Alien Tourist (!) auf der Erde und muß beweisen, daß es unseren Planeten wirklich gibt. Im November macht er Zwischenlandung auf Mega Drive, Master System, Game Gear, NES, Amiga und PC. Verantwortlich zeichnen die **Codemasters**, und das Ganze ist – man höre und staune – eine Mischung aus Actionspiel und Adventure.



▲ Cosmic Spacehead

Schließlich kündigt **Infogrames** noch **Alone in the Dark 2** für PC an. Wir sind zwar keine Sadisten, spannen Euch aber dennoch auf die Folter, denn aller Voraussicht nach gibt es in der nächsten ASM zumindest ein Preview.

Fehlerhafte Welt

Nein, es ist ja schon fast peinlich! Was ist da nur wieder in ASM 10/93 passiert? Wahrscheinlich hatten wir wieder mal Bienen zwischen den Fingern. Bei *Asterix* (SNES) fehlt der Hitstern, die Bilder von *James Pond* und *Troddlers* sind vertauscht worden, und schließlich stimmt bei PGA *Tour Golf II* die Gesamtnote nicht: Die muß nämlich "10" und nicht "7" lauten. Wir versprechen hoch und heilig: Nächstes Mal machen wir keine alten Fehler mehr – nur noch neue.



▲ Alone in the Dark II

Messe-Welt

Zwei Messetermine solltet Ihr Euch unbedingt aufschreiben (hinter den Ohren nicht, da kann man sie so schlecht lesen): Vom 21. bis 24. Oktober 1993 finden auf dem Messegelände in Essen die **Internationalen Spieltage '93** statt. Ausnahmsweise spielen hier Computer mal nicht die Hauptrolle, sondern Brett-, Post- und sonstige Unterhaltungsspiele aller Art.

Vom 5. bis 7. November steigt in Köln die **Computer '93**. In Halle 11 auf dem Messegelände finden täglich von 9–18 Uhr auf 10.000 qm die World of Games, World of Commodore (mit Präsentation des CD 32) und die Amiga '93 statt. Veranstaltet wird das Ganze von Pro-Konzept und ICP, angemeldet hatten sich bis Redaktionsschluß ca. 90% aller namhaften in- und ausländischen Hersteller von Hard- und Software. Wir werden natürlich umfassend über dieses Großereignis berichten.

Knüppel-Welt

Von **Technoplus** erscheinen bei **Leisuresoft** diverse Steuerungsgeräte für alle denkbaren Computersysteme. Die Palette reicht von Analog- oder Digital-Joysticks für PC, die unter dem Logo "Hawk" laufen (auch erhältlich: Eine Smart-Card), über die "Scorpion"-Reihe für Amiga, Atari ST und C64 bis zu Sticks und Pads für Mega Drive und SNES. Je nach Ausführung und Computersystem sind zwischen rund 20 und 40 DM auf den Tisch des Hauses zu legen. Marcus, der die Geräte auf der ECTS in die Hand nehmen durfte, zeigt sich sehr zufrieden: "Schön robust! Kann ich durchaus empfehlen."

Spiele-Weltstadt mit Schmäh und Mega CD

Europas beste Videospieler wurden von **SEGA** gesucht – und gefunden: Mikael Roth aus Schweden holte sich den Titel bei den Junioren, Markkij Rankala aus Finnland tat es ihm im Feld der Älteren gleich. Die beiden Champions hatten sich in nationalen Vorkämpfen behauptet und setzten sich im Finale gegen 17 Mitspieler aus insgesamt zwölf Nationen durch. Gespielt wurde auf SEGAs brandneuem CD-ROM, das für den Entscheidungskampf mit den Super-Spielen **Cool Spot, Final Fight, Jungle Strike** und **Jaguar** reichlich gefüttert wurde. Super auch das Ambiente: Austragungsort war das beeindruckende Technische Museum in Wien, übergeben wurden die Preise von F1-Pilot **Damon Hill** und **Steve O'Donnell**, dem Star der nagelneuen SEGA-Kampagne "Sega TV". Zu diesem Stichwort gibt es ab November in Deutschland mehr zu sehen – wir sagen nur: wahrhaft spacig!



▲ Hart, aber herzlich: Das Finale in Wien

DER SCHNELLSTE WEG ZU IHREM MECH-HANGAR:

BATTLETECH ZENTRALEN

BATTLETECH®-ZENTRALEN

bieten ihnen: Alle BattleTech-Produkte der Firmen FASA (BT englisch), Fantasy Productions (BT deutsch), Ral Partha (Zinnfiguren), Heyne (Romane) und Pacific Rim (BattleTechnology), neueste Produktinformationen, limitierte Sonderauflagen sowie einen Bonusrabatt für **Mechforce**-Mitglieder*.

NEU IM OKTOBER

★★★ Solaris: The Reaches ★★★ The Far Country ★★★
★★★ GeoTech 2 ★★★ GeoTech 3 ★★★ Die Nachfolgekriege ★★★

Soll auch **Ihr** Ladenlokal eine **BattleTech-Zentrale** werden? Wenden Sie sich an

Fantasy Productions ★★ Postfach 1416 ★★ 40674 Erkrath



Futureworld
23552 Lübeck ○

Liesegang
24837 Schleswig ○

Fantasia Kiel
24143 Kiel ○

Pöppel & Co.
27283 Verden ○

Pöppel & Co.
27356 Rotenburg ○

Spielraum
30161 Hannover ○

Wulfs Comicladen
42651 Solingen ○

Fantasywelt
50674 Köln ○

Fantasywelt
53111 Bonn ○

Mells Game Shop
54290 Trier ○

Mells Game Shop
66115 Saarbrücken ○

Fan Handelsgesellschaft
91154 Roth ○



Masters of Light
Rüterstr. 69
22041 Hamburg
040/684750
>Master Game Room

Trivial Book Shop
Marienstr. 3
30171 Hannover
0511/329097
>2/10: BT-Aktionstag

Comicladen
Schwanallee 22a
35037 Marburg
06421/14526
>Do: BT-Vorführung

Fantastic Shop
Konkordiastr. 61
40219 Düsseldorf
0211/397667
>BT-Turniere

Fantastic Shop
Mörgensstr. 8
52064 Aachen
0241/405303
>BT-Turniere

Neutopia
Bernstorffstr. 13
13507 Berlin
030/4347006
>Lanzenkämpfe

Aladin
Jakobstr. 40
90402 Nürnberg
0911/208251
>Fr: Spielabend

Drachenei
Winterhude Weg 110
22085 Hamburg
040/2278628
>Kampag./Solaris-Liga

Dragon World
Fuhlsbüttler Str. 761
22337 Hamburg
040/5000650
>Strategiespielabend

Merlins
Spritzengasse 4
55116 Mainz
06131/233349
>BT-Demo

Merlins
De Laspee Str. 1
65183 Wiesbaden
0611/307385
>BT-Demo

Bits & Bytes
Freudenberger Str. 20
57072 Siegen
>Do: BT-Einführung
>Sa: BT-Turniere

Games-In
Karlstr. 43
80333 München
089/555767
>BT-Turnier

Damage Unlimited
Mariahilfer Str. 23-25
Eingang Theobaldgasse
A-1060 Wien
1/5865686

Ad Astra
Innere Laufergasse 19
90403 Nürnberg
0911/226647
>Großer Spielecon

Trollhaus
Kaiser-Wilhelm-Rg. 85
55118 Mainz
06131/618630
>Do: Spieleabend

Kult ★
Luisenstr. 18
42103 Wuppertal
0202/446610

Virgin Megastore ★
Zeil 47-49
60313 Frankfurt
069/2997800

Software Wizard ★
Durlacher Str. 3
75172 Pforzheim
07231/353742

U.F.O. Buchhandlung ★
Bertoldstr. 46
79098 Freiburg
0761/37280

Spieltäufel ★
Berliner Str. 13
68161 Mannheim
0621/4224015

Limbus Spiele ★
Osterstr. 15
28199 Bremen
0421/556133

Spieleladen ★
Schwarzer Bär 5
30449 Hannover
0511/4582626

Playsoft ★
Teichweg 6
35043 Marburg
06421/481972

Spiel&Co. ★
Grevenbroicher Str. 40-42
41065 Mönchengladbach
02161/44004

Roman-Boutique ★
Valentin-Becker-Str. 1 1/2
97072 Würzburg
0931/557677

Comic Power ●
Zähringer Str. 47
76133 Karlsruhe
0721/386902

Virgin Megastore ●
Speersort 2-6
20095 Hamburg
040/325566212

Papierplanet ●
Lindenstr. 9
47798 Krefeld
02151/29908

Imps Shop ●
Zinglerstr. 51
89077 Ulm
0731/619463

Crazy Games ●
Neue Str. 2
24768 Rendsburg
04431/28180

Traumfabrik ●
Mittenwalder Str. 47
10961 Berlin
030/2157599

Neutopia •
Wilhelmstr. 64
13593 Berlin

Brot & Spiele •
Barfüsser Str. 9a
35037 Marburg

Heinzelmännchen •
Königstr. 20
70173 Stuttgart

Fantasy Bazaar •
35 Rue du X Septembre
L-4320 Esch/Alzette

Gandalph •
Holm 76
24937 Flensburg

Spieltraum •
Frauenstr. 40
48143 Münster

Spielunke •
Akademiestr. 12
76133 Karlsruhe

Firma Fuhr •
Sonnenstr. 23-29
35390 Gießen

X-Comm-X •
Alt Petri Str. 2
31134 Hildesheim

Spieltraum •
Hasestr. 48
49074 Osnabrück

Comic Time •
Hunoldsgraben 11
86150 Augsburg

Excalibur •
Hauptstr. 23
35510 Butzbach

*auf alle nicht preisgebundenen Artikel

>Die BattleTech-Zentrale richtet im Okt. die folgende Veranstaltung aus.

JOIN THE MECHFORCE!

Werden Sie Mitglied der **Mechforce Germany**, der offiziellen BattleTech-Spielerorganisation!

Mechforce Germany
Broicher Waldweg 183
45479 Mülheim/Ruhr



Hier sind sie wieder – die brandheißen Meldungen, Gerüchte und Meinungen aus den Staaten, frisch von unserem Korrespondenten Markus Krichel (rechts).



Television a Go-Go. Für alle Fernsehfanatiker hat **Virtual Vision** eine Fernsehbrille mit dem Namen **Virtual Vision Sports** entwickelt. Es handelt sich um eine Brille, in die ein 2,5 cm großer LCD-Farbbildschirm eingebaut ist. Das TV-Bild wird vom Betrachter ca. drei Meter vor dem Auge als Quasi-Großbildschirm wahrgenommen. Die Empfangseinheit, die mit der Brille verbunden ist, kann bequem am Hosen- oder Rockbund befestigt werden. Das System läßt sich an einer beliebigen Videoquelle anschließen. Der Preis liegt bei knackigen 850 Dollar. Die Firma plant, das System rechtzeitig zu Weihnachten in den europäischen Handel zu bringen. Fangt schon mal an zu sparen.



▲ *Megatech-Mädchen*

+++ Ihre Vermählung geben bekannt: ...– Tolles hört man von **Nintendo** und **Silicon Graphics**. Beide haben sich zu einer Partnerschaft zusammengeschlossen, die den Entertainment-Markt revolutionieren soll. Nintendo glänzte ja bisher vor allem mit Produkten à la Game Boy oder NES/SNES, Silicon Graphics hat sich einen Namen mit den Iris-Indigo-Rechnern (Supergrafik-Computer – wurden unter anderem bei "Jurassic Park" eingesetzt) gemacht. Der Sproß aus dieser "Ehe" wurde schon familiengerecht vorgeplant: Ein Virtual-Reality-System mit einem 64-Bit-RISC-Prozessor, ein Co-Prozessor für Grafik und diverse Custom-Chips. Das neue Gerät soll zuerst in Spielhallen Einsatz finden, hier wird das Jahr 1994 genannt. '95 soll es dann auch im Heimbereich auftauchen. Na, da sind wir ja alle mal gespannt...



▲ *So etwas sieht man mit...*



...Virtual ▼ *Vision Sports – die TV-Brille*

+++ **Die Schande, die Schande.** Ein kräftiges "Buuhh" geht an **Megatech**. Hier handelt es sich um ein Softwarehaus, das Computerspiele mit einem expliziten sexuellen Inhalt veröffentlicht. Zumindest heißt es so in der Werbung. Was man tatsächlich bekommt, ist eine stark entschärfte Version eines japanischen Originals, in dem man den dargestellten Digitalgirls moralbeflissen Unterwäsche aufgepinselt hat. Wenn man den Computerspielmarkt revolutionieren will, muß man doch auch den Nerv haben, konsequent zu bleiben – oder?

+++ **Wolfenstein 3D für Super Nintendo.** Die Super-Nintendo-Version des kontroversen PC-Klassikers mußte sich einer Schönheitsoperation unterziehen. Entfernt wurden sowohl die Hakenkreuze als auch die SS-Wachmänner, die Schäferhunde wurden durch gigantische Ratten ersetzt. Das Ziel des Spiels besteht nach wir vor darin, sich aus dem Joch einer "Herrenrasse" zu befreien.

+++ **Freigegeben ab 18 Jahren.** Sowohl **Nintendo** als auch **Sega** erwägen ein Bewertungsschema für Konsolenspiele von seiten der Hersteller – ähnlich wie bei der freiwilligen Selbstkontrolle der Filmwirtschaft. Bei Euch in Deutschland ist man früher aufgestanden: Hier hat der Verband für Unterhaltungssoftware eine entsprechende Selbstkontrolle schon vor Monaten angekündigt.

+++ **Eventuell auch virtuell: Sega** steht kurz vor der Premiere des ersten kommerziellen Virtual-Reality-Systems. Der futuristische Helm (für die Abkürzungsfanatiker **HMD oder Head Mounted Display**) sieht aus, als stamme er direkt vom Kopf eines imperialen Wächters in Star Wars. Er umschließt die Augen und Ohren und erlaubt ein Sichtfeld von 360 Grad, während aus dem eingebauten Kopfhörer satter Stereosound ertönt. Das System wird direkt an das **Mega Drive** angeschlossen. Ein Fernsehgerät ist nicht erforderlich. Das komplette System, einschließlich des Spieles **Nuclear Rash,** kommt zur Weihnachtszeit auf den US-Markt und wird unter 200 Dollar kosten. Drei weitere VR-Spiele **Iron Hammer, Matrix Runner** und **Outlaw Racing** werden ebenfalls rechtzeitig zur Christmas Season erhältlich sein.

+++ **Wundel Mega Dlive. JVCs Wondermega 2,** eine neue **Mega Drive / CD-ROM-Drive-Kombination,** wird in Kürze auf dem japanischen Markt erhältlich sein. Teil der Grundausstattung ist ein kabelloses 6-Tasten-Control-Pad, das gleichzeitig als Fernbedienung dient. Der Verkaufspreis liegt bei 59.000 Yen. Amerikanische oder europäische Veröffentlichungsdaten liegen noch nicht vor.

+++ **Quick 3DO-Update:** Die Auslieferung des Systems erfolgt, wie geplant, im September. Mit in der Grundausstattung befindet sich das Spiel **Crash 'N Burn** von Crystal Dynamics (siehe ASM 9/93). Außerdem werden zeitgleich zehn weitere Spiel- und Lernprogramme erhältlich sein. Zusätzliche Control Pads sind für nur noch 40 Dollar zu haben.

+++ **Machtwechsel. Alfred J. Nilsen** ist der neue Vizepräsident im Bereich Marketing für **Viacom New Media**. Mister Nilson ist der Gründer der Marketingabteilung von **Sega America,** wo er für die erfolgreiche Vermarktung solcher Produkte wie **Sonic the Hedgehog 1 und 2** verantwortlich zeichnete. Seine Aufgabe besteht in der Vermarktung von CD-ROM-Produkten für PC und Konsolen. Viel Erfolg!



▶ *"Bebrillt" zu ständigem TV-Vergnügen – da freut sich die Werbewirtschaft!*

+++ Die besten Wünsche zur Verehelichung gehen an meinen amerikanischen Kollegen **Alan Emmrich** von der Zeitschrift **Computer Gaming World**. Alan lernte seine Frau im **Cyberspace** des **Sierra Networks** kennen, in dem sich Spielefreaks aus ganz Amerika via Modem zu einer Partie Schach, Backgammon oder Red Baron treffen. Das muß ja ein heißes Spiel gewesen sein!



+++ Bis zum nächsten Mal: Don't eat yellow snow!

(Bilder: Cobra Mission, Virtual Vision Sports)



So hört sich nur Pro Audio 16 an.

Da steht Ihr PC, für den Sie mehrere tausend Mark ausgegeben haben. Ausstaffiert mit Hightech vom Feinsten. Nur? Na ja, mit dem Sound ist's nicht weit her; klingt eher wie ein 10 Mark Transistor-Radio. Nicht nur, daß sich Ihre Computerspiele grauenhaft anhören; Musik- und andere Audiosoftware können Sie erst recht vergessen.

Wozu lange ärgern? Installieren Sie doch einfach Pro Audio 16 von Media Vision, und im Handumdrehen produziert Ihr PC den kraftvollsten digitalen Stereo-Sound weit und breit. Selbstverständlich in absolut bühnenreifer HiFi CD-Qualität vom weltweit führenden Hersteller von 16-Bit Soundkarten!

Pro AudioSpectrum 16: die weltweit meistverkaufte 16-Bit Soundkarte, die jeden PC zuhause oder im Büro in ein echtes Soundsystem verwandelt. Professionelle Anwender schwören darauf, denn 44,1 kHz, 16-Bit Aufnahme und Playback, 20-Stimmen Synthesizer, Text-in-Sprache Converter (Monologue for Windows) und ein SCSI CD-ROM Controller sorgen für kristallklare Musik und ungeahnte Soundeffekte.

Pro AudioStudio 16: das Beste aus der Pro Audio 16 Linie. Zusätzlich zu den Leistungsmerkmalen der Pro AudioSpectrum 16 bietet sie ein hervorragendes Spracherkennungs-System. Damit können Sie Ihren PC einfach durch gesprochene Befehle bedienen.

Pro AudioBasic 16: endlich erhalten Spiele-Freaks 16-Bit Qualität zum Preis von 8-Bit. Sie ist klangidentisch mit der Pro AudioSpectrum 16 und 100% AT-Bus kompatibel. Wie alle Produkte der Pro Audio 16 Familie ist sie zukunftssicher und unterstützt alle führenden Spiele- und Business-Softwareprogramme für 8- und 16-Bit.



Bevor Sie noch lange überlegen – schauen Sie doch bei Ihrem nächsten Händler rein und überzeugen sich selbst. Oder rufen/faxen Sie folgende Nummer an: **089/613 50 46**

MEDIA VISION

Spiele mit der

SPIEL DES MONATS

Und wieder einmal hat die Datenwelt des Rechners dem Fernsehen ein paar Sekunden abgenommen. Die Abenteuer der hübschen Doralice machen nämlich gerade Computergeschichte. In einem Raum- und Zeit-Adventure gibt es allerhand Kniffliges zu lösen. Digitalisierte Videosequenzen sind dabei nur eine von vielen kleinen Leckerbissen, die optisch auf Euch zukommen.

LOST IN TIME 1&2

System: **PC**, (286/16 MHz, VGA, Maus, mind. 9 MB auf Festplatte frei, unterst. SoundBlaster, AdLib), geplant für: **PC-CD-ROM**, VK-Preis: **ca. 120 DM**, Hersteller: **Coktel Vision**, Frankreich, Muster von: **Hersteller**.



▲ *Dominique spielt die Doralice*

So ein Kopf-an-Kopf-Rennen zum Spiel des Monats habe ich schon lange nicht mehr erlebt: Simon the Sorcerer gegen Lost in Time. Klar, was letztendlich gewonnen hat, oder?

Leute, ich geb's zu, ich habe mich in die Beine einer digitalisierten Videoanimation verguckt. Die gehören einer gewissen Doralice Prunelier und sind verdammt hübsch.

Die schöne Doralice

Die Aufgabe des Spielers ist es, dem Gedächtnis von Doralice auf die Sprünge zu helfen. Die sitzt nämlich zu Beginn im Laderaum eines betagten Seglers fest und weiß so gar nicht, wie sie da hingekommen ist. Zumal sie eigentlich in den 90ern lebt und das Schiff eher nach vorigem Jahrhundert riecht.

Das Spiel ist in drei Schauplätze aufgeteilt, in denen jeweils unterschiedliche Techniken zum Einsatz kommen. Teil Eins spielt auf dem Schiff und ist mit animierten Computergrafiken ausgestattet.

„Doralice stürzt Larry Laffer vom Adventure-Thron"



▲ *Die Fischerhütte im Original*

Dort wimmelt es nur so von genialen Zoomroutinen im Stile von 7th Guest. Doralice muß sich zuerst einmal durch das Schiff arbeiten und entdeckt nach vielen kniffligen Rätseln einen netten Herrn aus der Zukunft, wobei der Schwierigkeitsgrad der Puzzles im ersten Teil recht einfach gehalten ist. Dieser Herr, nennen wir ihn einfach mal Melkior, hilft dem Gedächtnis von Doralice ganz ordentlich auf die Sprünge.

Zeitsprünge

Und schwupps, ehe sie es sich versieht, ist sie wieder in ihrer vertrauten Zeit – 1992. Nur in ihrer Erinnerung, natürlich. Doch auch da fängt sie bei Adam und Eva an. Sie hat ein Gutshaus geerbt, das sie erstmal inspizieren muß. Dieser Teil ist komplett als digitalisierte Videoanimation gedreht worden und geht klar in Richtung interaktiver Spielfilm. Auch dort gibt es haufenweise Puzzles, die jedoch um einiges schwieriger sind als im ersten Teil.

Wer kennt denn schon alle Verwendungsmöglichkeiten für einen Gartenschlauch? Oder wißt Ihr, wie einfach es ist, einen Elektromagneten zu bauen?

Doch wie gesagt, der zweite Teil ist nur ein etwas umfangreicheres Zwischenspiel, in dem Doralice erfährt, wie sie auf das Schiff und ins Jahr 1840 gelangt ist.

Klar, das kann ja nicht das Ende sein! Jetzt geht die Tüftelei nämlich erst richtig los. Zurück auf dem Schiff, hecken Melkior und Doralice einen Plan aus, um dem Oberfiesling ein wenig ins Handwerk zu pfuschen. Dabei hat unsere hübsche Heldin natürlich die Hauptlast zu tragen. Die Rätsel, die jetzt auf sie zu-

Zeit

kommen, sind nicht von schlechten Eltern. Hauptproblem der Geschichte ist eigentlich ein ziemlich nervtötender Papagei, den man mit reichlichem Aufwand zur Ruhe bringen muß. Auch hier sind die Zoomroutinen ein kleines Meisterwerk.

Comicstrip?

Letztendlich geht es zum dritten Teil auf eine Insel, deren Hintergründe vom französischen Comiczeichner Segur (Burton und Cyb) gemalt wurden. Hier gibt es nun eine Mischung aus Videoanimation und Comicstrip. Ab jetzt sollte man sich auch an regelmäßiges Abspeichern gewöhnen.

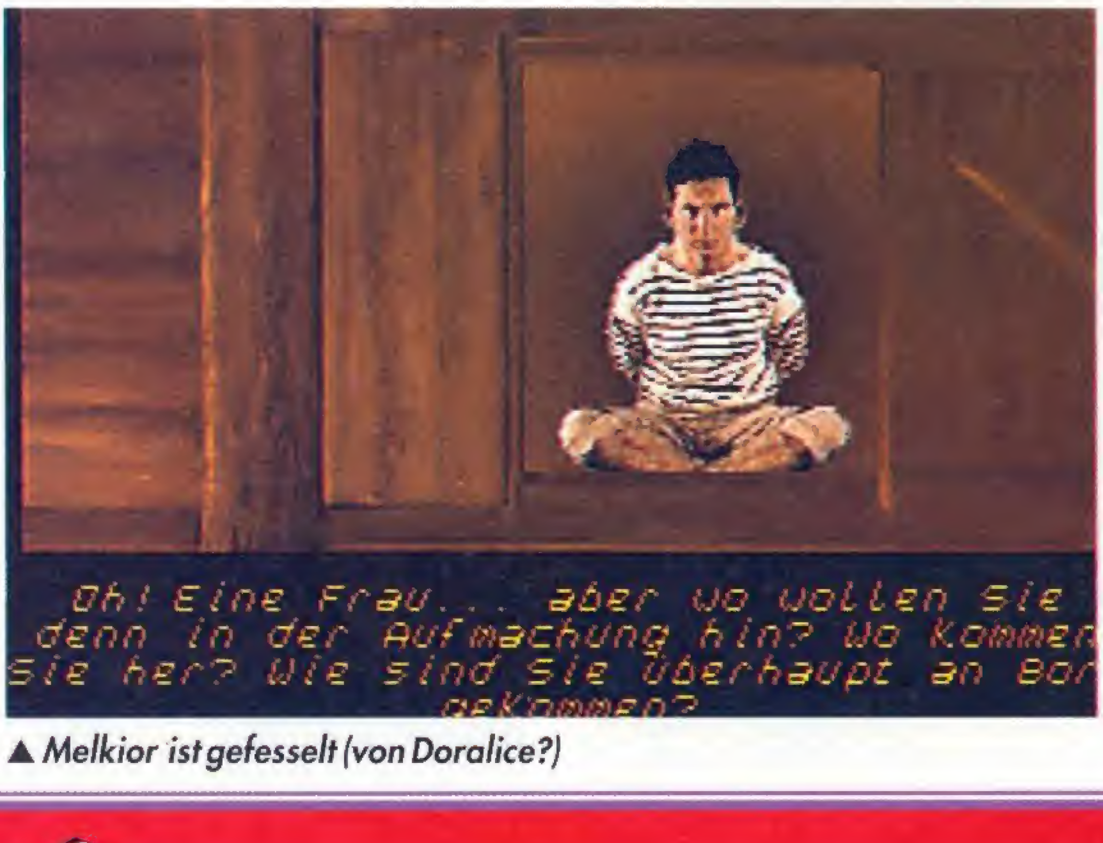
Vor dem großen Finale mit dem Oberbösewicht erfährt Doralice so einiges über ihre Vorfahren, wobei die Zeitreise die ulkigsten Spielchen mit ihr treibt. Schließlich trifft man den eigenen Urgroßvater recht selten in jugendlicher Frische zu einem kleinen Plauderstündchen.

Userfreundlich

Doch mehr will ich gar nicht von der Story verraten. Schließlich wäre der Spielreiz ja sonst hin. Nur so viel: nicht selten müssen verschiedene Objekte miteinander kombiniert werden, und das gilt nicht nur für das Inventar.

Rein technisch ist Lost in Time einfach herausragend. Das Experiment, drei Techniken in einem Spiel zu benutzen, ist voll und ganz gelungen. Ich persönlich mag mich dabei gar nicht so richtig für einen Favoriten entscheiden, da jede Technik ihren besonderen Reiz hat. Für den männlichen Teil der Spezies Mensch hat der Videoteil den Vorzug, ein paar nette Blicke auf Doralices miniberockte Beine zu ermöglichen.

Aber allein die Grafik und die Puzzles hätten nicht ausgereicht, um die Konkurrenz Simon the Sorcerer beim Rennen um den Titel "Spiel des Monats" zu schlagen. Der User-Service, den Coktel Vision in dieses fantastische Adventure eingebaut hat, ist bisher einmalig. Die Steuerung läuft uneingeschränkt über die Maus. Und wenn ich uneingeschränkt schreibe, dann meine ich das auch so. Das beginnt schon bei den Spielständen. Dort wird beim Abspeichern des



▲ *Melkior ist gefesselt (von Doralice?)*



▶ *Zeit, der planlosen Doralice auf die Sprünge zu helfen*



▶ *Da steht ein Pferd vor dem Tor? ...*



▶ *Eine von vielen Einsatzmöglichkeiten für einen Gartenschlauch*



▶ *Knobeleien gehören natürlich zu jedem Adventure*


▶ *Es darf gezoomt werden: 3-D-Studio läßt grüßen*



Programms der Name der zuletzt besuchten Örtlichkeit gleich als Name des Spielstands angegeben – also keine nervende Eingabe über die Tastatur.

Poker mit Joker

Zudem hat man drei Joker mit eingebaut, die eine kleine Hilfestellung geben, wenn man gar nicht weiterkommt. Wer jetzt aber glaubt, mit gespeicherten Spielständen und Neustart mehr als nur drei Joker zu bekommen, der hat sich volles Rohr geschnitten. Nur eine Neuinstallation würde neue Joker. bringen Doch wer will schon alle Nase lang elf HD-Disketten installieren?



▲ **Segur zeichnet für die Hintergründe des Schlußteils verantwortlich**

Die Steuerung ist übrigens völlig easy: Rechte Maustaste: Inventar, linke Maustaste: Aktion.

Endlich hat man sich auch des lästigen Adventure-Themas angenommen: der Marschierei durch Bildschirme, um von A über B, C, D, und E nach Q zu kommen. In der Optionsleiste am oberen Bildschirmrand gibt es eine Schaltfläche "Ortswechsel". Dort findet sich eine Übersichtskarte, die alle derzeit erreichbaren Orte in einer Grafik darstellt. Ein Mausklick, und man ist am Wunschort.

Auch bei den Optionen zeigt man sich bei Coktel innovativ. Unter "Information" bekommt man das aktuelle Datum, die aktuelle Uhrzeit, das Vorankommen im Spiel in Prozent und die aktive Spielzeit gezeigt.

Serienheldin

Wenn man das alles zusammenzählt, bleibt unterm Strich ein Adventure, das



▲ **Doralice plant eine Paddeltour**



▲ **Die Übersichtskarte sorgt für schnelle Ortswechsel**

Thomas meint:

Wo, oder besser gesagt, wann bin ich? Raum-Zeit-Adventures sind eine Sache, die ich immer mit gemischten Gefühlen angehe. Allzuleicht bleibt die Logik auf der Strecke, und der Spieler verstrickt sich in Zeit-Paradoxen. Anders jedoch bei Doralice. Die dunkelhäutige Schönheit bewegt sich auf ihren langen, langen Beinen wie ein Profi durch die einzelnen Zeitebenen und sorgt dafür, daß Ur-Omi im richtigen Augenblick mit Ur-Opi einen kleinen Seitensprung hüpft. Kompliziert wird die Sache nicht nur dadurch, daß Oma eine weiße Plantagenbesitzersfrau und Opa ein schwarzer Sklave ist, sondern obendrein noch durch die ständigen Einmischungen des Ober-Zeitbösewichts. So dreht sich auch in den ersten zwei Dritteln des Games alles darum, den Temporal-Gangster auszuschalten und die Wurzeln des eigenen Stammbaums kennenzulernen. Die Rätsel und Puzzles sind durchgängig logisch und mit ein wenig Kopfrauchen auch ohne nächtelange Klick-auf-jedes-Pixel-Sessions zu knacken. Die von Ween her bekannte Benutzerführung unterstützt den Spieler ,wo sie nur kann, und die Grafiken und Filmchen haben CD-ROM-Qualität. Leider ist der Showdown am Ende ein wenig gepreßt ausgefallen. Wenn man sich gerade auf die Handlung eingestellt hat, ist auch schon alles vorbei. Doralice soll jedoch Coktels erste Serienheldin werden, und acht weitere Teile sind angekündigt. Die Story hat genug Potential, um mich dann noch des öfteren an den Rechner zu bannen. Doralice komm zurück, ich vermisse dich jetzt schon.

»SEHR GUT«



bisher ohne Vergleich ist. Vor dem Megahit ist Lost in Time jedoch an der relativ kurzen Spielzeit für Adventure-Profis gescheitert. Anfänger können durchaus 30 Stunden und mehr daran sitzen, aber ein echter Könner kommt wahrscheinlich mit der Hälfte der Zeit aus. Also Profis, verlängert Euch den Spaß, indem Ihr die Joker auslaßt. CD-ROM-Besitzer sollten sich vor dem Kauf noch ein bißchen gedulden, denn eine komplett deutsche Version mit Digi-Sprache ist bereits in Arbeit. Bei einem Firmenbesuch in Paris hatte ich Gelegenheit, die englische CD-ROM-Version zu hören. Mein Urteil: SEHR GUT. Doch auch schon die Diskettenver-



▲ **Ob sich Doralice gerade eine Dosis X-Rays einpfeift?**

sion zeichnet sich durch die deutschen On-Screen-Texte und die hervorragenden Sound-Effekte aus.

Und: heute ist nicht alle Tage, Doralice kommt wieder, keine Frage. Mit diesem Spiel bekommt Ihr Teil eins und zwei geliefert. Die nächsten acht Teile werden in absehbarer Zeit folgen. Aber keine Angst, Teil eins und zwei sind eine abgeschlossene Story, die nicht einfach aufhört, wenn es spannend wird. ■

cus

ASM-WERTUNG von 0 bis 12	
Grafik	12
Steuerung	12
Handlung	11
Atmosphäre	11
Gesamtnote	11

»SEHR GUT«

KARSTADT



Das Computer-Spiel für Aufsteiger!

Gut einkaufen
schöner leben

Wir schreiben das Jahr 2350...

Du hast gerade die Schule hinter Dir und jobbst auf dem KARSTADT-Filialplaneten.
Die Karriereleiter nimmst Du in Deinem Raumgleiter mit Lichtgeschwindigkeit,
denn Du willst die Fäden in den Händen halten...

Viel Spaß und Action bei unserem neuen Spiel »SPACE JOB«.
Jetzt in den Computer-Abteilungen und der Abteilung Musik&Video.

25.-

Hardware-Mindestanforderungen: IBM oder kompatibler PC, 3,5" HD, AT 286 mit VGA-Karte, MS-DOS 3.3, Festplatte, Empfehlung: MS-DOS 5.0, 2 MB RAM. »Amiga« 500, 500+, 600, 1200 mit 1 MB RAM, Empfehlung: mind. 2 Floppy-Laufwerke, besser Festplatte.

Mega-Vielfalt und Multi-Spaß im Job.

KARSTADT. Ein Haus voller Chancen.

1093 3 4603

Basteln mit Musik und Ton

BUILD & DRIVE

System: **PC-CD-ROM**, (mind. 4 MB EMS, SVGA), VK-Preis: **ca. 140 DM**, Hersteller: **Revell AG**, Bünde, Muster von: **Hersteller**.

Ich geb's ja zu: Ich bin irgendwie immer noch ein Kindskopf. Neben meinem Hobby Modellbahn sieht man mich öfter vor einem Pappkarton mit vielen bunten Plastikteilen sitzen, die unter Zuhilfenahme eines Klebstoffs vielleicht mal ein Ferrari Testarossa werden könnten. Vielleicht – wenn man wenigstens eine bessere Anleitung hätte.



▲ *Der nette Polizist mag keine Raser ...*

Das muß sich wohl auch die bekannte Firma Revell gedacht haben, wohl angesichts meines Versuchs, einen Ferrari F40 "zusammenzukleistern". Der Revell-Spion, der mich beobachtet hat, dürfte wohl seinem Boß mitgeteilt haben, was ich gerade mit ihrem Bausatz Nummer soundso anstelle. Aber anscheinend hat er ihm auch zugeflüstert, daß ich einen PC mit einem CD-ROM-Laufwerk verfüge. Daraufhin rief der Chef den Konstrukteur und den Techniker zu sich...

Mein Auto auf dem Bildschirm...

Ich weiß nicht, ob die oben erzählte Geschichte so stimmt, Tatsache ist aber, daß Revell jetzt Multimedia-Bastel-Kits liefert, genannt "Build & Race Motor-Stars". Unser Test-Paket enthielt den Bausatz eines Porsche 911, ein CD-ROM und ein deutsches Handbuch. Der Bausatz entspricht in der Qualität den übrigen Bausätzen, dank einer kurzen Anleitung läßt er sich auch ohne Anleitungsprogramm zusammenbauen. Aber...

Nach der Installation des Startprogramms auf PC wird eine Bilder- und Filmshow gefahren, die es in sich hat. Die Grafiken wurden durch Rendering und Raytracing erzeugt, dank der von der CD zur Verfügung gestellten Datenmengen kann man hier wirklich klotzen statt kleckern. Außerdem gibt es noch ein ganz anständiges Autorennen, daß sich allerdings trotz unterschiedlicher Rennstreckennamen und -kurse nur in 90°-Winkeln durcheilen läßt. Macht aber nichts, wenn man einen 486er hat, wird das Ganze richtig Monza-like. Zumal die Video-Sequenzen einen nicht unerheblichen Anteil an Humor aufweisen.

Richtig interessant wird es aber, wenn man sein Modell aus den insgesamt vieren vom Ausstellungsraum in die Werkstatt fährt, dort wird das Auto nämlich zum Modell-Auto. Hier wird auch der Zusammenbau im Kleinen erklärt, dazu gibt es jede Menge Topgrafiken, angefangen bei



◄ *Am Anfang waren die Einzelteile*

▼ *Die virtuell-realistische Werkstatt*



einer Explosionszeichnung bis hin zu den einzelnen Bauabschnitten. Dabei taucht auch etwas ganz wichtiges auf, das oft Schwierigkeiten macht, wenn es nur auf der Anleitung steht: Das richtige Lackieren der einzelnen Teile. Jedes Teil bekommt eine Farbe zugewiesen, die nach dem Anklicken angezeigt wird. Nie mehr wird man in die Verlegenheit kommen, ein Teil nach dem Kleben noch mal lackieren zu müssen.

Es gibt viele Programme, die auf der Multimedia-Welle mitschwimmen wollen, viele sind dabei nicht nur fehl am Platz, sondern glattweg eine Frechheit. Das, was Revell mit diesen Multimedia-Baukästen geschaffen hat, verdient allerdings den Orden "Multimedia" zu Recht. Das ganze Modellkit macht Spaß. Ein kleiner Wermutstropfen sei allerdings genannt: Die Sprache auf der CD (Audio-Spuren) ist englisch, nur das Handbuch ist deutsch. Damit wird zum Beispiel die Geschichte der Automobile und die ihrer Hersteller für Leute, die des Englischen nicht mächtig sind, nicht oder nur zum Teil verständlich.

Und noch was zur Installation: Ein CD-ROM-Laufwerk ist obligatorisch, die angesprochenen 4 MByte RAM sind allerdings schon fast zu wenig. Erst, wenn man den Speicher komplett im EMS-Speicher umwandelt, wird die Sache lauffähig. Also: 8 MByte wären hier schon eher angebracht.

Im Augenblick gibt es die Bastelpakete nur für PC, auf einem Firmenbild war allerdings auch ein Amiga abgebildet, so daß auch da eventuell etwas erwartet werden darf.

139,– für ein Paket sind allerdings ein dicker Happen. Hier muß man fragen, ob 50,– weniger nicht mehr wären. ■

jb

FUNNY-SOFTWARE

Entertainment-Center für Computer-Software und Videospiele
Ladengeschäft +Versandzentrale: Stuttgarter Str.99, 70469 Stuttgart

0711/8568534 – 850325

Telefax: 0711/8179995

Bestellservice:		ACHTUNG! ACHTUNG! ACHTUNG!	Bestellservice:	
NRW:	**N-Sachsen:**	**NEUERÖFFNUNG STUTTGART LADEN 2!**	**B.-Württemberg:**	**Bayern:**
Düsseldorf	**Hannover**	**AM 1.10.93**	**Freiburg**	**Nürnberg**
10-18.30 Uhr	**10-18.30 Uhr**	**STUTTGART-STADTMITTE**	**10-18.30 Uhr**	**10-18.30 Uhr**
0211/131979	**0511/321796**	**PAULINENSTR. 50 70178 STUTTGART**	**0761/382590**	**0911/2448510**

Für Druckfehler und Irrtümer keine Gewähr • Preisänderungen vorbehalten • Lieferung per Nachnahme, Frachtkosten 10,90 DM • Eilzuschlag 7,00 DM • Ausland: Nur Scheck, Vorauskasse + 21,00 DM
Ab 250,- DM Bestellwert versandkostenfrei • Alle vorherigen Preise verlieren hiermit ihre Gültigkeit — Inh.: Oliver Heck

Demnächst Neueröffnung in HAMBURG • LEIPZIG • DORTMUND • KOBLENZ • ULM • Anschriften bitte erfragen!

Wir suchen in folgenden Städten Franchise-Partner sowie Filialleiter:
Bremen, Dresden, Frankfurt a. M., Hamburg, Ludwigshafen, Magdeburg, Osnabrück, Saarbrücken, Ulm, Würzburg

70469 Stuttgart Stuttgarter Str.99 Tel.: 0711/8568534	**73430 Aalen** Storchenstr. 5b Tel.: 07361/680663	**79098 Freiburg** Schreiberstr.18 Tel.: 0761/382590	**30159 Hannover** Georgswall 3 Tel.: 0511/321796
NEU!NEU!NEU! **Seit 27.11.92** **07546 Gera** Laasener Str. 29 Tel.: 0365/200610	**NEU!NEU!NEU!** **Seit 3.5.93** **10589 Berlin** Tauroggenerstr. 6 (Nähe Schloß Charlottenburg) Tel.:030/3495852	**Wir ziehen um nach Bremen! Adresse bitte erfragen.**	**NEU!NEU!NEU!** **Seit 16.11.92** **34117 Kassel** Werner Hilpert Str. 22 Tel.: 0561/711389
NEU!NEU!NEU! **Seit 1.10.92** **40213 Düsseldorf** Wallstr. 21 (Altstadt) Tel.: 0211/131979	**NEU!NEU!NEU!** **Seit 13.3.93** **74072 Heilbronn** Allee 4 (Postpassage) Tel: 07131/626031	**NEU!NEU!NEU!** **Seit 13.3.93** **76133 Karlsruhe** Erbprinzenstr. 35 Tel: 0721/21654	**NEU!NEU!NEU!** **Seit 3.7.93** **90402 Nürnberg** Karl Grillenberger Str. 18-20 Tel.: 0911/2448510

FUNNY SOFTWARE TOPTEN

1. Wing Commander Academy
2. Maniac Mansion II
3. Aces over Europe
4. Lands of Lore
5. Lothar Matthäus
6. Pinball Dreams
7. Stronghold
8. Pirates Gold
9. Syndicate
10. Wall Street Manager

Ladenpreise sind mit den Versandpreisen identisch —
Teuflisch!! — oder??
Rufen Sie doch einfach mal an oder kommen Sie in eines unserer Ladengeschäfte.

DIE GEWINNER DES SENSIBLE-SOCCER-TURNIERS IN **HANNOVER** SIND:
1. M. Eymann
2. O. Andree
3. D. Wiese
4. T. Fenn
5. B. Neumann

DIE GEWINNER DES SENSIBLE-SOCCER-TURNIERS IN **KASSEL** SIND:
1. T. Reus
2. A. Adamo
3. A. Stepanic
4. T. Meghpan
5. R. Casselmann

Programm	AMIGA	ATARI	IBM
A320 America	109,95	109,95	109,95
A-Train	99,95.	–	116,95
A-Train Construction Set	49,95	–	49,95
Atlantic Wolves	–	–	a.A.
Abandoned Places 2	76,95		76,95
Aces of Europe	–	–	99,95
Aces of the Deep	–	–	a.A.
Aces of the Pacific + Data	–	–	99,95
Aces over Korea	–	–	a.A.
Airbus 1.2	a.A.	–	83,95
Alone in the Dark II	–	–	a.A.
Anstoß	83,95	83,95	83,95
Ambermoon	–	–	a.A.
B17 Flying Fortress	83,95	83,95–	109,95
Batman II	a.A.	–	–
Battle Isle II	a.A.	–	a.A.
Battle Isle DD II	49,95	–	49,95
Betrayal at Krondor dt.	a.A.	a.A.	107,95
Blue Force	a.A.	–	87,90
Body Blows	73,95	–	–
Bundesl. Manager 2.0	83,95	-83,95	83,95
Burntime	83,95	–	99,95
Buzz Aldr. R. i. Space	–	–	109,95
Carriers at War Constr. Kit	–	–	83,95
Combat Air-Patrol	76,95	–	a.A.
Civilization	92,95	83,95	116,95
Civil War	a.A	–	a.A.
Clash of Steel	–	–	92,95
Comanche DD	–	–	59,95
Comanche DD II	–	–	a.A.
Darkmere	92,95	–	99,95
Die Siedler	99,95	–	a.A.
Dog Fight	–	–	116,95
Doom	–	–	a.A.
Dracula	a.A.	–	a.A.
DSA II	a.A.	–	a.A.
Dune 2	69,95	–	99,95
Eco Quest II	–	–	83,95
Eight Ball Deluxe	–	–	83,95
Eishockey Manager	92,95	a.A:	99,95
Elisabeth I	a.A.	–	a.A:
Elite 2	–	–	a.A.
F-15 Strike Eagle 3	–	–	114,95
Falcon Mission II	–	–	83,95
Fields of Glory	–	–	116,95
Flashback	74,95	–	83,95
Fleet Defender	a.A.	–	a.A.
Flugsimulator 5	–	–	128,95
Formula 1 Grand Prix	83,95	83,95	109,95
Goal	69,95	–	74,95
Goblins III	–	–	a.A.

FRANCHISE-PARTNER GESUCHT!!!
Hier könnte Ihr Name stehen!

Programm	AMIGA	ATARI	IBM
Gunship 2000	83,95	–	99,95
Gunship 2000 Mission	–	–	69,95
Hannibal	83,95	–	99,95
History Line 1914-1918	92,95	–	99,95
High Command	–	–	109,95
Inca	–	–	107,95
Incredible Machine de Luxe	–	–	a.A:
Indiana Jones 4 dt.	98,95	–	109,95
Indy Car Racing	–	–	99,95
Ishar II	76,95	76,95	76,95
Jagged Alliance	–	–	a.A.
Jonathan	99,95	–	99,95

SENSIBLE SOCCER-TURNIER
am 30.10.93
in Gera und Nürnberg
Meldeschluß: 26.10. 93

Programm	AMIGA	ATARI	IBM
Jurassic Park	69,95	–	83,95
King's Quest VII	–	–	a.A.
Lands of Lore	69,95	–	83,95
Larry VI	–	–	a.A.
Legend of Kyrandia II	a.A.	–	a.A..
Lemmings 2	83,95	83,95	99,95
Links Pro	–	–	116,95
Links Banff Springs	–	–	49,95
Lionheart	69,95	–	–
Litil Devil	a.A.	a.A.	a.A.
Lollipop	–	–	a.A.
Lost Vikings	83,95.	–	99,95
Lothar Matthäus	76,95	–	76,95
Maelstrom	–	–	107,95
Maniac Mansion 2	a.A.	–	92,95
Might and Magic 5	–	–	104,95
NHL Hockey	a.A.	–	99,95
One Step Beyond	59,95	–	59,95
Pacific Strike	–	–	99,95
Patriot	–	–	92,95
Patrizier	83,95	83,95	99,95
Pinball Dreams	69,95	–	76,95
Pinball Fantasy	69,95	–	a.A.
Pirates Gold dt.	–	–	116,95

Programm	AMIGA	ATARI	IBM
Police Quest IV	–	–	a.A.
Prime Mover	a.A.	a.A.	a.A.
Privateer	–	–	104,95
Protostar	a.A.	–	99,95
Railroad Tycoon de Luxe	–.	–	116,95
Rebel Assault	–	–	a.A.
Return of the Phantom	–	–	99,95
Return to Zork	–	–a.A.	
Sam and Max	–	–	a.A.
Seal Team	–	–	a.A
Sensible Soccer 2	69,95	69,95	69,95
Shadow of the Comet	–	–	109,95
Sim City 2000	116,95	–	116,95
Sim Farm	a.A.	–	a.A.
Soccer Kid	76,95	–	–
Space Hulk	92,95		99,95
Space Quest 5 dt.	–	–	83,95
SSN-21 Seawolf	–	–	a.A.
Starlord	–	–	116,95
Star Trek – The Next Generation	–	–	a.A.
Star Wars Chess	–	–	a.A.
Stone Keep	a–A	–	a.A:
Strike C. Tac. Operations	–	–	42,95
Stronghold	–	–	99,95
St. Thomas	83,95	—	99,95
Strike Commander	–	–	109,95
Strike Commander Speech	—	—	49,95
Subwar 2050	a.A.	–	a.A:
Syndicate	76,95	–	99,95
Task Force	–	–	107,95
TFX	–	–	a.A.
The Dig	–	–	a.A.
The Legacy	–	–	116,95
Tornado	–	–	99,95
Turrican III	a.A.	–	–
Twilight 2000	83,95	–	109,95
Ultima VII II	–	–	99,95
Ultima Underworld II dt.An.	–	–	92,95
V for Victory III	–	–	99,95
Wall Street Manager	–	–	99,95
Whales Voyage	83,95	–	83,95
Wing Commander Academy	–	–	83,95
Wing Commander II dt.	–	–	83,95
Wizardry 7	a.A.	–	99,95
Worlds of Legend	59,95	–	59,95
X–Wing dt. Handbuch	–	–	109,95
X–Wing DD	–	–	49,95
Yo! Joe!	69,95	a.A.	76,95
Zeppelin Giants of the Sky	–	–	99,95

Hardware & Zubehör

Joysticks

Competition Pro, Standard schwarz	DM	27,95
Competition Pro, Standard transparent	DM	29,95
Competition Pro, Standard transparent blau	DM	39,95

Joysticks PC

Thrustmaster	DM	199,00
Weapon Control	DM	199,00
Competition Pro PC	DM	74,95
Competition Mini	DM	74,95

Zubehör

elektr. Bootselektor	DM	44,95
Maus/Joystick-Umschalter	DM	39,95
Amiga Action Replay 3f. A5000	DM	199,00
Amiga Action Replay 3f. A2000	DM	219,00
Druckerständer	DM	34,95
Kickstart-Umschaltplatine	DM	89,00
Kickstart-Umschaltplatine incl. 1.3	DM	119,00
Kickstart-Umschaltplatine incl. 2.0	DM	169,00
Amiga 500 kompl. mit Maus incl. 1 MB	DM	829,00

Speichererweiterung für A500 auf 1 MB

mit Uhr und Accu abschaltbar, Garantie 6 Monate	DM	69,00
mit Uhr und Accu abschaltbar, Garantie 12Monate	DM	79,00

Speichererweiterung

für A500 Grundversion erweiterbar auf:		
512 KB	DM	99,00
1,8 MB	Dm	249,00
für A500 1MB Chip RAM, wenn Big Agnus vorhanden:		
512 KB	DM	129,00
2,3 MB	DM	299,00
für A2000/A3000/A4000		
2 MB bestückt	DM	298,00

Laufwerke zu Superpreisen!

3,5" Floppy Drive extern, slim, abschaltbar, für A500	DM	144,00
3,5" Floppy Drive intern für A500	DM	144,00

Kombikontroller für A500

SCSI	DM	349,00
+ RAM 2MB	DM	180,00
SCSI für A2000/A3000/A4000	DM	324,00
+ RAM 2MB	DM	180,00

Festplatten (SCSI)

Quantum ELS 85 MB 17ms	DM	564,00
Quantum ELS 127 MB 17ms	DM	789,00
QuantumLPS 120MB 18ms	DM	849,00

Kombikontroller für A500

AT Bus	DM	275,00
+ RAM 2MB	DM	180,00
AT Bus für A2000/A3000/A4000	DM	214,00
+ RAM 2MB	DM	180,00

Festplatten (AT)

Quantum ELS 85MB 17ms	DM	519,00
Quantum ELS 170MB 17ms	DM	729,00
Mehrpreis je 2MB RAM	DM	180,00

Die Preise der mit „a.A." gekennzeichneten Titel lagen bei Drucklegung noch nicht vor.
Täglich frische Neuheiten auch für Konsolen-Games

SUPERAUSWAHL • TEUFLISCHE PREISE • AKTUELLE NEUERSCHEINUNGEN und wie immer: Topservice mit der gewohnten, unvebindlichen Beratung

Das Raubtier taucht auf

Wer sich keine "richtige" Öffentlichkeitsarbeit leisten kann, streut statt dessen Gerüchte aus. Es gibt immer jemanden, der sie weiterträgt, und – je geheimnisvoller, desto interessanter. In dieser Hinsicht dürfte das brandneue und dennoch bereits mythenumwobene Spielsystem Jaguar von Atari den Titel "Gerüchtekönig" ehrlich verdient haben. Immerhin: Nach viel Geheimniskrämerei und ausweichenden Antworten (siehe Heft 10/93, Artikel "Jaguar – Sensation oder Riesenbluff?") hat die Atari-Hauptzentrale in Sunnyvale unserem US-Korrespondenten Markus Krichel schließlich doch noch eine ganze Menge hochinteressantes Material ausgehändigt. Das Ergebnis? Wie die Dinge jetzt aussehen, könnte der Jaguar im nächsten Jahr tatsächlich dafür sorgen, daß einigen Damen und Herren in den Führungsetagen der internationalen Elektronik- und Videospielindustrie der Kaffee nicht mehr schmeckt. Und wir gehören jetzt in Deutschland zu den ersten, die Euch Fotos und knallharte technische Facts über Ataris geplante "Raubtierattacke" liefern können. Was bei uns schon keiner mehr so recht zu hoffen wagte, ist tatsächlich geschehen. Der Jaguar zeigt sich – Vorhang auf!



▲ Unser Mann in den Staaten: Amerika-Korrespondent Markus Krichel, der diese Jaguar-Story exklusiv für Euch recherchiert hat

Das kommende Jahr 1994 dürfte wohl das Jahr der neuen Videospielkonsolen werden. Hier in den USA ist die Spieleszene bereits jetzt von fiebriger Erwartung geprägt – weitaus stärker als bei Euch in good old Germany. Ungerechterweise werden die neuen Geräte bei uns wohl auch früher (in gewissen Fällen sogar viel früher) zu haben sein als bei Euch.

Inzwischen sind etliche Wochen ins Land gegangen – der Nebel hat sich gelichtet, und ich kann tatsächlich einen ersten Blick auf das sagenhafte schwarze Ding werfen. Da mein Blick allein Euch ja noch nicht viel nutzt, lasse ich jetzt Daten sprechen.

Also: Bei diesem Neuzugang im hartumkämpften Markt interaktiver Unterhaltungssysteme handelt es sich um ein echtes 64-Bit-System. Das bedeutet, daß sich damit schon von der Architektur her intern viermal so viele Informationen gleichzeitig verarbeiten lassen wie bei einem System à la Mega Drive oder Super NES. Der Jaguar ist als Steckkassettensystem konzipiert, als Zubehör soll es ein optionales CD-ROM-Laufwerk geben. Die ersten Exemplare der Konsole kommen tatsächlich schon in diesen Tagen auf den Markt, allerdings zunächst nur in den beiden Testgebieten San Francisco und New York. Mit dem landesweiten Verkauf will man im Frühjahr nächsten Jahres beginnen. Der empfohlene Verkaufspreis liegt mit 200 Dollar erstaunlich niedrig. **Atari** machte keinen Hehl daraus, daß der Hauptgegner im Kampf um die Marktanteile die **3DO Corporation** ist.



Werfen wir einen Blick auf den kommenden Kampfschauplatz. Mit dem **3DO-System** (ASM 9/93) hat bereits ein vielversprechendes neues Talent den Fehdehandschuh in Richtung **Sega** und **Nintendo** geschleudert. **Commodores CD-32** (ASM 10/93) steht ebenfalls bereit zum Kampf. Nun betritt mit Altmeister **Atari** ein weiterer Herausforderer die Arena der neuen High-Tech-Spielesysteme.

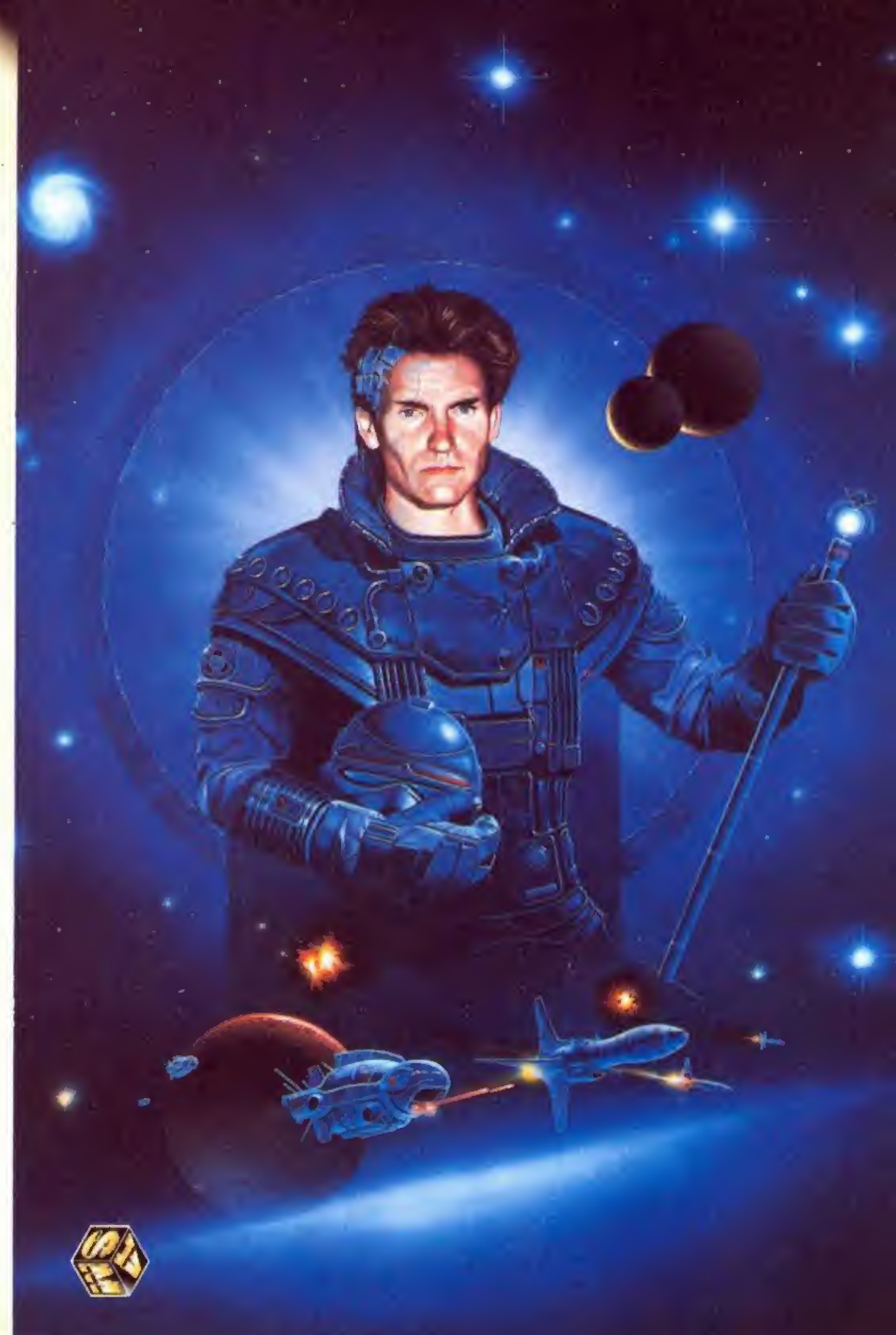
Ring frei

Wie ASM-Leser bereits wissen, hat **Atari** zusammen mit **IBM** im August der amerikanischen Presse das neue Konsolensystem **Jaguar** angekündigt. Schnell machte die Nachricht von Ataris neuer Wunderwaffe die Runde, und phantastische Dinge wurden gerüchteweise über die neue Konsole verbreitet. Diese avancierte so zum Objekt allgemeiner Begierde, noch bevor irgend jemand im Lande auch nur eine einzige Schraube davon gesehen hatte.

Starker Partner IBM

Der von **IBM** in einem Joint Venture mit **Atari** gebaute **Jaguar** basiert auf einem von Atari speziell zu diesem Zweck entwickelten 64-Bit-RISC-Multiprozes-






T-523



ASM-Aktueller Software Markt, Postfach 1870, 37258 Eschwege, Tel.: 0 56 51 / 929-0, Fax: 0 56 51 / 929-141

Motiv: Starlord © Microprose

ASM-Aktueller Software Markt, Postfach 1870, 37258 Eschwege, Tel.: 0 56 51 / 929-0, Fax: 0 56 51 / 929-141

Motiv: Hero Quest (1) © Electronic Arts, England

ASM-Aktueller Software Markt, Postfach 1870, 37258 Eschwege, Tel.: 0 56 51 / 929-0, Fax: 0 56 51 / 929-141

Motiv: B.O.B ©Electronic Arts, England

ASM-Aktueller Software Markt, Postfach 1870, 37258 Eschwege, Tel.: 0 56 51 / 929-0, Fax: 0 56 51 / 929-141

Motiv: Subwar © Microprose

JAGUAR™

sor und verfügt über einen 64 Bit breiten Datenbus, der Übertragungs-Geschwindigkeiten bis zu 106,4 Mbyte pro Sekunde erlaubt. Zusätzlich tut als CPU ein alter Bekannter Dienst: eine MCP68000-Zentraleinheit, die mit einer Frequenz von 13,3 MHz getaktet wird (woher kennen wir das doch gleich?). Die 32-Bit-Grafiken des Jaguar können mit über 16 Millionen Farben auf einem PAL- oder NTSC-Bildschirm dargestellt werden. Da der Arbeitsspeicher nicht mit einem Betriebssystem belegt ist, stehen die vollen 16 Megabytes System-RAM für Spielzwecke zur Verfügung.

Eine Spielecartridge kann als ROM-Modul insgesamt 48 Megabits komprimierter oder unkomprimierter Daten aufnehmen. Bei den heutigen Datenkompressionsverfahren entspricht das einer Gesamtdatenmenge von ca. 400 Megabits. (Das ergäbe umgerechnet ein Volumen von rund sechs Megabyte 64-Bit-Information.) Über einen "ComLynx"-I/O-Anschluß lassen sich jeweils zwei Geräte zum gemeinschaftlichen Spiel miteinander verbinden. Zwei (erweiterbare) Kontrollanschlüsse unterstützen sowohl digitale als auch analoge Schnittstellen sowie Tastaturen, Infrarotwaffen und Mäuse. Abgerundet wird das Ganze durch eine serielle Schnittstelle zum Anschluß eines Modems oder eines Übergabegeräts an ein (zukünftiges) Glasfaserkabel-Netzwerk. Zur Standardausstattung gehört außerdem ein Joypad der besonderen Art. Neben den üblichen Funktionen wie Feuer-, Options- und Pausetaste verfügt dieses gute Stück über eine Tastatur mit 12 Keys, die im Zusammenhang mit speziellen Spielschablonen Verwendung findet. Das erleichtert den Zugriff auf komplexe Spielfunktionen, wie Ihr sie etwa von Rollenspielen her kennt.

Innenausstattung

Das Herz dieses Videospielsystems liegt nicht so sehr in den individuellen Bausteinen, von denen die meisten sich schon seit längerer Zeit in anderen Systemen bewährt haben, als vielmehr in deren Beziehung zueinander. Der wahre Vorteil liegt in der Bandweite. Ein 68000-Prozessor benötigt eine Bandweite von ca. 7 Megabyte pro Sekunde für sich, weitere 9 Megabyte sind für die Farbbildschirmanzeige erforderlich sowie ein halbes Megabyte für den Sound. Bei einer Bandweite von 64 Megabyte pro Sekunde, wie sie die Jaguar-Architektur bietet, verbleiben satte 85 Prozent für alle anderen Systemaktivitäten. 55 MIPS (Millionen Instruktionen pro Sekunde) ermöglichen Bewegungen in einer bisher nicht gekannten Geschwindigkeit, wobei bis zu 850 Millionen Pixel pro Sekunde animiert werden können. Nicht schlecht...

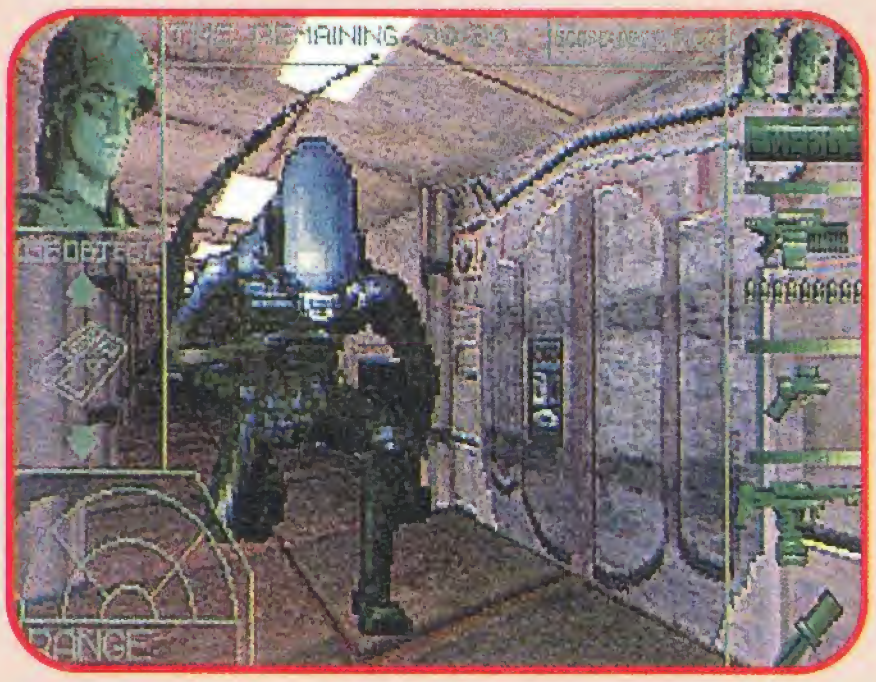
Die Architektur des Jaguar ist um vier hauseigene Prozessoren herum aufgebaut, die man in zwei Chipgehäuse eingebettet hat. Die Verarbeitung sämtlicher Daten wird gleichmäßig auf die Komponenten des Systems verteilt, wodurch sich die Verarbeitungsgeschwindigkeit gegenüber "seriell" arbeitenden Computern erhöht. Die Spiele, die auf Kassette erscheinen werden, bedienen sich der JPEG ("Jaguar-PEG")-Dekomprimierungsmethode. Die CD-ROM-Programme benutzen die hierfür übliche, von SuperMac Technologies entwickelte CinePak-Methode, die auch beim 3DO-System zum Einsatz kommt.



▲ **Crescent Galaxy: Der Spieler schwelgt in Licht- und Schatteneffekten**



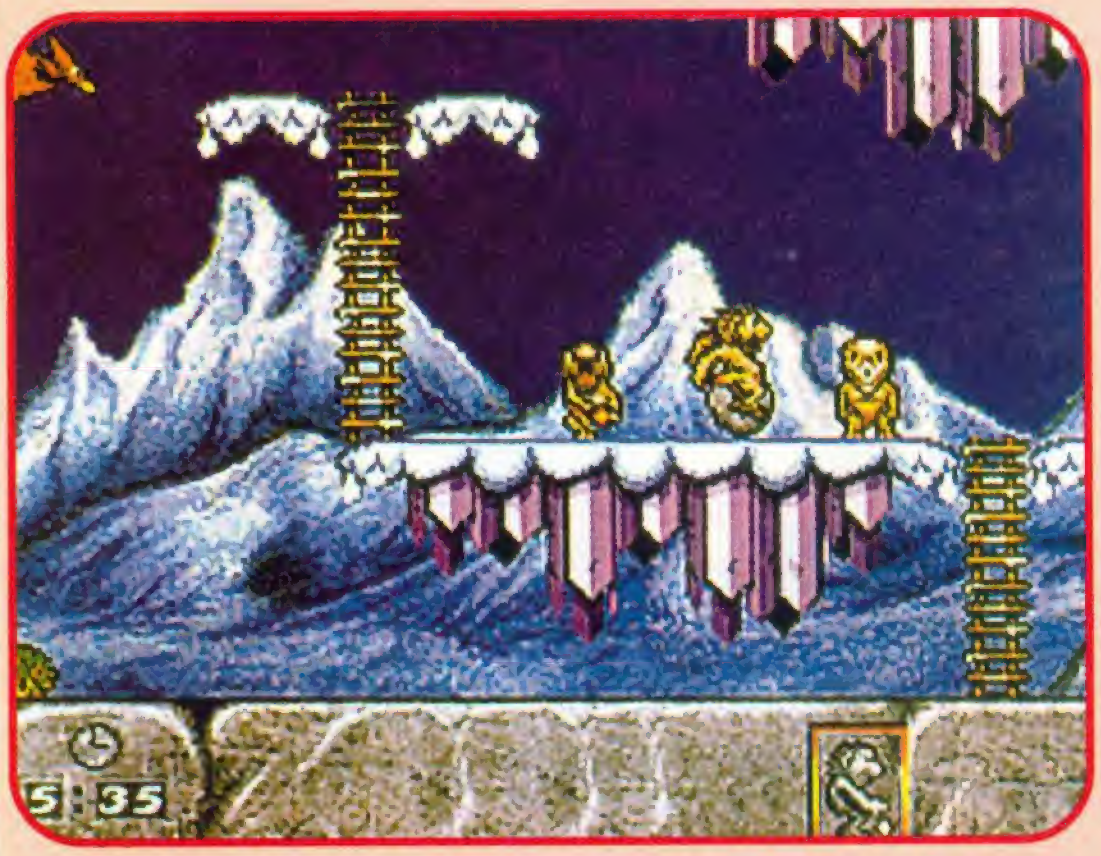
▲ **Noch einmal Crescent Galaxy: Bizarre Texturen verwirren das Spielerauge**



▲ **Alien vs. Predator: Welche Konsole hätte je ein glänzenderes Alien gezeigt?**

CD-ROM wurde auch nicht an einem Tag gebaut...

Mit dem mehr als wünschenswerten CD-ROM-Drive scheint es Atari im Moment noch nicht so eilig zu haben. Man weiß, daß es zu einem Preis von unter 300 Dollar verkauft werden soll und außer CD-ROM-Programmen auch Photo-CDs, Karaoke-CDs und Grafik-CDs (CD-G) verarbeiten wird. Eine gegenüber Standard-CD-ROM-Laufwerken verdoppelte Umdrehungszahl ermöglicht eine Datenausgaberate von 350 KBytes pro Sekunde. Wie bei Commodores CD-32 wird auch hier als Zubehör ein MPEG2-Steckmodul zum Abspielen von kompletten Filmen von der kleinen Glitzerscheibe erhältlich sein. Bisher wird dieser Job noch von dem bereits erwähnten Cinepak-Modul erledigt, das jedoch gewissen Einschränkungen unterliegt.



◀ *Evolution – Dino Dudes: Baby-Dinos versuchen sich im Jump'n'Run-Abenteuer. Ob die Helden wohl die Windeln voll haben?*

Klassiker Daffy Duck und Bugs Bunny, sind die Helden. Sie versuchen, den Planeten Aurica aus den Klauen des ewigen Bösewichts Montana Max zu befreien.

Jetzt noch im Eildurchlauf eine Übersicht weiterer geplanter Titel: In **Cybermorph** steuert der Spieler eine Flugmaschine, die sich ihrer jeweiligen Umgebung anpassen kann. Der Spielhallenhit **Raiden**, den Atari bereits für Lynx-Spieler aufbereitet hat, wird ebenso in einer Jaguar-Version wiederbelebt wie **Tempest 2000**. Für Liebhaber fernöstlicher Kampfkunst bietet **Kasumi Ninja** Karate und Kung Fu satt. Erst nachdem der Spieler 91 verschiedene Kampfbewegungen gelernt hat, darf er dem Halunken gegenübertreten, der die Familie des Helden auf dem Gewissen hat. In **Chequered Flag II** kann der angehende Rennwagen-Pilot in einem Jaguar seine fahrerischen Künste unter Beweis stellen.

Die eben genannten Spiele wurden allesamt von Atari entwickelt oder adaptiert. Das bringt uns zum nächsten Thema: die Softwareunterstützung durch Drittanbieter.

Hört, hört...

Auch der Sound kann sich hören lassen. 16-Bit-Stereosound über einen digitalen Soundprozessor bietet CD-ähnlichen Hörgenuß. Komplexe Soundeffekte, vom Kreischen der Düsenantriebe eines Fighter-Jets bis zur digitalisierten Sprachausgabe, sind daher zu erwarten. Zur Herstellung der Soundeffekte hat man bei **Atari** sogar einen speziellen Jaguar-Synthesizer entwickelt.

Grafik geht gut rein

Die grafischen Effekte wären vor kurzer Zeit noch eine Weltsensation gewesen. Mittlerweile hat man Vergleichbares schon bei den ersten 3DO-Studien und – mit Einschränkungen – auf dem Macintosh gesehen. Jedenfalls kann das, was der Jaguar in dieser Hinsicht zu bieten hat, wirklich beeindrucken. "Realistische" Bilder lassen sich durch Schattierung und Tiefen-Suggestion erzielen. Eine Reihe von Spezialeffekten hilft bei der Darstellung von 3D-Grafiken. Bekannte Techniken und Effekte wie Texture Mapping, Morphing, Warping, Lichtquelle/Abschattung und Transparenz runden das Bild ab.

Software War

Und da war sie wieder... – die obligatorische Frage nach der Software. Wie schon in ASM 10/93 gesagt, kann Atari nicht auf ein vergleichbar breites Lizenz-Entwickler-Spektrum bauen wie die 3DO Corporation. Man setzt dafür auf eigene Entwicklungen und die Arbeit englischer Partner.

Der Vorzeigetitel **Crescent Galaxy** ist ein grafisch eindrucksvolles Shoot-em-up. Der Spieler übernimmt die Rolle von Corporal Trevor McFur vom Circle Reserve Core, der gerade mit seiner Mannschaft von einer Aufklärungsmission im Weltall zurückkehrt. Durch einen Funkspruch wird er darauf aufmerksam, daß ein intergalaktischer Bösewicht das Universum in seine Gewalt bringen will. Und schon beginnt McFurs wilde verwegene Jagd inmitten explodierender Mohnblumen und nuklearer Dampfwolken. Bald findet er sich im Kampf gegen Geier, Skorpione und Flugsaurier wieder. Das klingt nicht sehr phantasievoll, ist aber wohl auch mehr zur Hervorhebung der grafischen Eigenschaften des Jaguar gedacht.

Evolution – Dino Dudes ist den Lynx-Besitzern unter dem Titel **Dinolympics** und den PC-Spielern als **Humans** bekannt. In diesem Plattform-Puzzler versuchen Urzeitwesen über 80 Level hinweg, der Evolution Beine zu machen, indem sie den Speer und das Feuer entdecken und es außerdem durch Rennen, Springen und Klettern vermeiden, menschenfressenden Dinosauriern als Fast-Food zu dienen.

In **Alien vs. Predator** werden die aus den gleichnamigen Filmen bekannten Monster zusammen mit einem Marinegefreiten in einem Labyrinth ausgesetzt. Der Spieler kann zwischen den drei Hauptdarstellern wählen, wobei jeder über spezielle Fähigkeiten verfügt.

Für Zeichentrickfans gibt es eine Adaption von Konamis **Tiny Toon Adventures**. Das Spiel basiert auf der gleichnamigen Warner-Brothers-Zeichentrickserie. Buster Bunny, Babs Bunny und Plucky Duck aus der Kinder-Generation der altgewordenen Cartoon-



▲ *Die Tiny Toon Adventures auf Ataris 64-Bit-System: Bestimmt sorgen Buster Bunny und seine Freunde auch in der Jaguar-Version für hochkarätiges Lachmuskeltraining*

Ich sei, gewährt mir die Bitte...

Ein 64-Bit-System ist zweifellos der Traum eines jeden Spieldesigners, da die Begrenzungen, denen die 8- und 16-Bit-Systeme unterliegen, entfallen. Hierdurch wird es möglich, mehr Echtzeit-Action, besseren Sound und besser fließende Animationssequenzen zu produzieren. Um die Kapazitäten des Jaguar voll ausnutzen zu können, stellt Atari den Drittanbietern ein spezielles Software-Entwicklungs-Set zur Verfügung. Mit diesem Set ist es möglich, Sprites zu manipulieren sowie dreidimensionale Oberflächenstrukturen und Objekte zu generieren. Als zusätzliches Bonbon erhalten alle Drittanbieter zusammen mit dem Entwicklungs-Set einen kompletten Synthesizer zur Integration künstlicher Soundeffekte in ihren Programmen.

Bill Rehbock, der Verantwortliche für Softwareentwicklung und Drittanbieter bei Atari, hat zu diesem Thema folgendes beizusteuern: "Wir durchbrechen jede Schranke, die den Programmierern bisher



▲ *Crescent Galaxy, die dritte: Wer kann sich bei den herrlichen Oberflächeneffekten noch aufs Ballern konzentrieren?*

im Weg stand. Nur so können wir die versprochene Qualität der Software gewährleisten und echte interaktive Spielumgebungen schaffen. Der Preis des Systems macht unseren Jaguar für jeden erschwinglich – und Massenmärkte sind genau das, was die Entwickler brauchen. Es ist keine Überraschung für uns, daß außer Sega- und Nintendo- Spielentwicklern auch eine ganze Menge 3DO-Lizenznehmer bei uns vorstellig wurden."

Die konkrete Frage nach den Namen dieser Entwicklungsfirmen konnte (oder wollte?) man mir jedoch nicht beantworten. Eine entsprechende Liste, so sagte man mir, sei in Vorbereitung und solle in Kürze veröffentlicht werden.

Schlachtgedanken

Der **Jaguar** wird mit ziemlicher Sicherheit zeitgleich mit dem **3DO Interactive Multiplayer** in Europa erscheinen. An der naheliegenden Frage kann ich mich daher nicht vorbeidrücken, obwohl ich mich lieber mit einem eingeschwungenen Houdini vom Hof schaffen würde. Für einen regelrechten Vergleichstest ist es natürlich noch viiiiiel zu früh. Mein Eindruck von beiden Systemen kann vorerst nur auf den Prototypen beruhen, die ich bislang zu Gesicht bekommen habe. Und das Bild, das sich da bietet, kann man wohl mit einem lachenden und einem weinenden Auge betrachten. Auf der einen Seite wäre eine Standardisierung, wie von 3DO angestrebt, wohl wünschenswert. Andererseits werden ständig neue Technologien entwickelt, von denen wir alle im Endeffekt profitieren. Mit einem Preis von 200 Dollar für ein 64-Bit-System hat Atari für eine dicke Überraschung gesorgt. Selbst wenn man das mit dem optionalen CD-ROM-Drive koppelt, das für unter 300 Dollar zu haben sein soll, liegt man immer noch unter der "Schmerzgrenze" von 500 Dollar für ein CD-fähiges Gesamtsystem. Das Preisschild am 3DO-Player zeigt hingegen satte 700 Dollar – wobei hier natürlich wiederum die Software-Unterstützung hervorragend ist.

Zweierlei scheint jedenfalls sicher: Die Ära der 16-Bit-Videospiele neigt sich langsam dem Ende zu – auch wenn Sega mit seinem neuen Mega-CD-TV-Konzept jetzt versucht, die klassische Technologie durch den Einsatz eines MPEG-Videokompressions-Moduls aufzuwerten. Meiner Meinung nach wird es nicht allzu lange dauern, bis auch Sega und Nintendo in das "Hochbitlager" wechseln. Und: Bevor die Hardwarehersteller sich zusammen an einen Tisch setzen und sich über ein gemeinsames Format unterhalten, das unter allen Konsolen kompatibel ist, wird die Hölle gefrieren.

Ach, übrigens: Unsere Preisfrage der letzten Ausgabe, wo denn die berühmten 500 Millionen Dollar herkommen, die Atari für den Jaguar-Deal an IBM zahlen muß, ist immer noch nicht endgültig beantwortet. Aber immerhin sind die Atari-Aktien inzwischen wieder im Wert gestiegen. Die monatelangen Vorab-Spekulationen und Gerüchte um die technischen Wunder und Marktaussichten des Jaguar-Projekts dürften daran wohl letztendlich nicht ganz unschuldig gewesen sein. ■

mk/sz

Internationale Funkausstellung Berlin

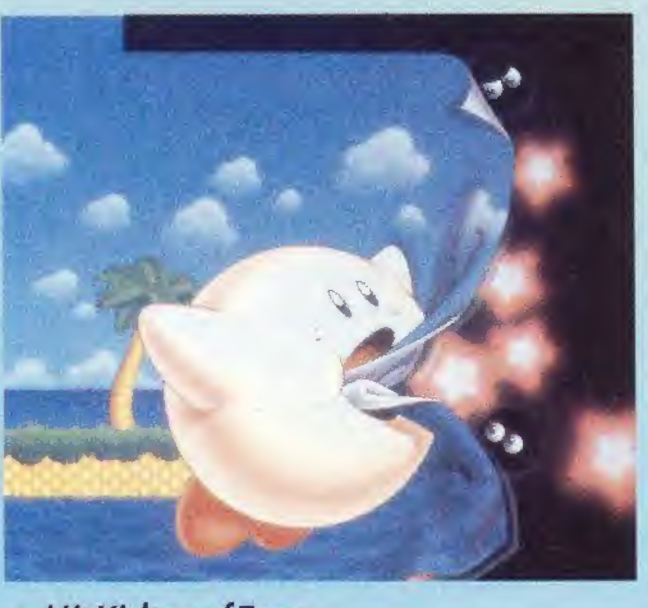


It's IFA-Time

Alle Jahre wieder öffnet die Internationale Funkausstellung in Berlin ihre Pforten. Was als Selbstdarstellung der öffentlichen Rundfunkanstalten begann, hat sich inzwischen zu einem allgemeinen Forum für Hi-Tech-Produkte im Audio- und Video-Sektor gemausert.

Vor allem die inzwischen mehr als zahlreichen privaten Rundfunksender nutzen die IFA heute, um sich und ihr Programm publikumswirksam vorzustellen. Liveshows am laufenden Meter zogen wahre Publikumsmassen an. An allen Ecken und Enden der riesigen Messe waren Kameras und Mikrofone in Aktion, auf dem Freigelände drängten sich die Übertragungswagen dicht an dicht. Wie Magneten wirkten vor allen Dingen Sendungen, in die das Publikum mit integriert wurde. Ob bei 'SAT 1', 'Deutsche Welle', 'RTL' oder Berlins Supersender 'Kanal Hundert,6': Überall herrschte Bombenstimmung. Mitmachen lohnte sich, denn fast jeder Akteur wurde mit Anstecknadeln, Pins, Kappen, Luftballons und ähnlichem belohnt.

Neben den vielen Sendeanstalten wart aber natürlich auch eine unüberschaubare Anzahl von Herstellern vor Ort, die alles anboten, was auch nur im geringsten mit Hören, Sehen oder Empfang zu tun hatte.



▲ *Mit Kirby auf Tour*

Größter Gegensatz zu früheren Zeiten war, daß nicht mehr an fast jedem Stand 'Weltneuheiten' vorgestellt wurden. Statt dessen wurde viel Wert auf Qualität und Design gelegt. Nicht immer zeigt sich ein ausgefallenes Design auch praktikabel, wenn man etwa an die knallbunten riesigen Lautsprecher fürs Wohnzimmer denkt, die mehr wie Megaphone für ein Fußballstadion wirkten. Und ob der nächste Fernseher unbedingt ein Gehäuse aus Edelholz haben muß, bleibt ebenfalls dahingestellt.

Ganz hoch im Kurs standen im Publikumsinteresse Fernseher mit flachen Bildschirmen, die in immer größerer Anzahl zu bewundern waren. Auch Kompaktanlagen wurden viel diskutiert und fachmännisch begutachtet. Sowohl im Video-Bereich (Fernseher mit eingebauten Satelliten-Empfangsanlagen und/oder Videorecordern) als auch gerade bei den Audio-Geräten, wo der Trend zu immer kleineren Einheiten geht, war die Auswahl recht beachtlich.

Das Medium der Zukunft: CD

Neben den ganzen 'traditionellen' Audiokomponenten lag das Hauptinteresse sämtlicher Hersteller spürbar bei den CD-Laufwerken. Überall wurden neue Geräte vorgestellt, die, obwohl inzwischen ausgereift, technisch zumeist nochmals verbessert wurden. Da sich der allgemeine Qualitätsstandard im Wiedergabebereich mittlerweile jedoch auf einem derart hohen Niveau bewegt, können die Klangverbesserungen mit bloßem Ohr kaum noch wahrgenommen werden. Hier muß man sich entweder einfach auf die vollmundigen Erklärungen der Hersteller verlassen, eine Batterie an Meßgeräten zum Einsatz bringen oder nur noch der Einbildungskraft ihren Lauf lassen.

Anders bei den CD-ROM-Laufwerken im Computerbereich. Da kann noch vieles verbessert werden (beispielsweise was das Thema "Zugriffszeit" angeht). Und auch auf dieser IFA, wo etliche neue Laufwerke vorgestellt wurden, ist der absolute Durchbruch noch nicht zu verzeichnen. Ermutigend ist die Vielzahl der Hersteller, die sich mit der Weiterentwicklung dieses Systems beschäftigen. So bleibt zu erwarten, daß sich zumindest der Qualitätsstandard hier in nächster Zukunft deutlich verbessern wird – wenn auch eine einheitliche Bauform noch immer nicht in Sicht ist.

Quo vadis, 3DO?

So optimistisch sich der CD-ROM-Sektor darstellte, so enttäuschend war das, was sich bei 3DO tat. Ein einziges, wenn auch schick gestyltes, Maschinchen war alles, was zu sehen war, und das ging auf dem großen Panasonic-Stand im Gewühl absolut unter. Nach den marktschreierischen Ankündigungen auf früheren Messen kann man da schon ins Grübeln kommen. Zu erfahren war eigentlich nur, daß viele Firmen an der Hardware-Entwicklung arbeiten und über 130 Software-Häuser mit Hochdruck Programme produzieren – für ASM-Le-



▲ *Vier in einem – Super Mario All Stars*

ser nichts Neues. Sehr beeindruckend war das, was wir da über den Bildschirm flimmern sahen, allerdings noch nicht. Kaum Animationen, ein Standard wie zu frühen CD-I-Zeiten. Die Software sei alt, meinte der zuständige Pressesprecher, was Neueres sei leider nicht greifbar gewesen.

Schulungsprogramme stehen oben auf der Prioritätenliste, was gerade die hervorragenden grafischen Fähigkeiten des Geräts (16 Mio. Farben, Unterstützung des Grafikprozessors durch 32-Bit-RISC-CPU) völlig unterfordern dürfte. Einen kleinen Einblick gab hier nur ein Flugsimulator, der (noch leicht ruckelnd) durch Ultima-Underworld-ähnliche 3D-Hi-Tech-Tunnels flog. Die ebenfalls zumindest theoretisch vorhandenen tollen Sound-Möglichkeiten konnte ein Sing-Along-Programm auch nur sehr beschränkt demonstrieren.

Mit dieser schlappen Präsentation hat man dem neuen 'FZ-1 REAL 3DO Interactive Multiplayer' mit den attraktiven Minimaßen (42 cm) bestimmt keinen Dienst erwiesen, denn daß dieses Gerät sehr gute Eigenschaften besitzt, steht außer Frage.

Besser den je – das CD-I

Ganz im Gegensatz zum enttäuschend bescheidenen Auftreten von 3DO machte das, was bei Philips über das CD-I zu sehen und erfahren war, echt Laune. In den drei Monaten zuvor haben die Techniker und Programmierer dort offensichtlich mit Hochdruck gearbeitet, denn die Probleme mit ruckelnden Animationen scheinen jetzt der Vergangenheit anzugehören. Was allerdings noch immer nicht so recht in Angriff genommen wurde, ist die Entwicklung eines anständigen Joysticks. Da muß leider immer noch mit der Miniausgabe auf der Fernbedienung herumgepfriemelt werden.

Eine tolle Neuerung ist die Möglichkeit, Full Motion Video Cartridges auf dem CD-I zu benutzen. Sie werden von hinten in das Gerät geschoben (Extrakabel sind nicht nötig) und ermöglichen das Abspielen von Filmen, Musikvideos und ähnlichem. Neu war vor allem auch eine tragbare Miniausgabe des CD-I mit der Bezeichnung 'CD-I 350'. Das mit einem 15-cm-Display ausgestattete Gerät kann bei Bedarf zusätzlich an den heimischen Fernseher angeschlossen oder als ganz normaler CD-Player benutzt werden. Auf Reisen wird die Stromversorgung über eine aufladbare Batterie gewährleistet, für Zuhause wird ein Netzteil mitgeliefert.

Und was die Software angeht, so scheint die Durststrecke überwunden. Demnächst wird sogar Nintendos Heldencharakter Link samt Prinzessin Zelda seine Abenteuer auf CD-I erleben.

Neuzugang bei Commodore

Keine Frage – wer bei Commodore reinschaut, der kommt um die neue Spielkonsole kaum herum. Edel sieht das Gehäuse aus, und was drin steckt, kann sich ebenfalls sehen lassen: 32-Bit-Mikroprozessor, 14 MHz Taktfrequenz, 2 MB RAM, AGA-Chipsatz, Vierkanal-Stereosound, da kann man schon leuchtende Augen bekommen.



▲ *Angriff der Dinos im Jurassic Park*

Wichtiger und noch schöner als das schnittige Outfit ist jedoch die Versicherung von Commodore, daß bis Weihnachten bereits an die 100 Programme für die 'Amiga CD 32'-Konsole auf dem Markt sein sollen. Offensichtlich hat man erkannt, daß das tollste Gerät nichts nützt, wenn es dafür keine vernünftige Software zu kaufen gibt (siehe das Debakel um das CDTV!). Für den Oktober jedenfalls wurde gleich ein absoluter Knaller angekündigt: Mit **Jurassic Park** sollen potentielle Käufer gelockt wer-

den. Das schwer Index-verdächtige **Mortal Kombat** (Acclaim) steht ebenso auf der umfangreichen Liste der zu erwartenden Umsetzungen wie **Syndicate** (Bullfrog), **Soccer Kid** (Krisalis), **The Legacy** (MicroProse) oder **Sim City** (Maxis). Daneben wurde jede Menge Education angekündigt, sogar die **'Grolier Encyclopedia 2'** soll ihren Weg auf die silberne Amiga-Scheibe finden. Für Abwechslung ist also gesorgt, auch wenn Neuentwicklungen, die der Konsole auf das Gehäuse geschneidert wurden, offensichtlich noch sehr dünn gesät sind.

Bei Commodore jedenfalls wird erst einmal auf Optimismus gemacht. Ob dem Gerät allerdings eine glanzvolle Zukunft bevorsteht, muß abgewartet werden – die Konkurrenz ist stark und schläft nicht.

Neue Helden bei Nintendo

An Schlafen oder auch nur Ausruhen war bei Nintendo nicht mal zu denken. Kein Stand, sondern gleich eine ganze Halle lud Spiele-Enthusiasten zum Verweilen ein. Die langen Reihen mit Spielkonsolen waren dementsprechend auch ständig dicht umlagert – speziell die Game Boys, die an große Monitore angeschlossen waren, konnten sich über mangelndes Interesse nicht beklagen.

Alles, was in letzter Zeit in die Geschäfte gekommen war, konnte hier auf sämtlichen Systemen zur Genüge ausprobiert werden. Da kam Stimmung auf, wenn die 'Lost Vikings' oder die Jungs von 'Starwing' über die Monitore düsten! Dazu gab es noch etliche Games mehr, die sich zum Teil noch im letzten Stadium der Entwicklung befanden.

Einen absoluten Höhepunkt bildete die stündliche Show, bei der Spiele vorgestellt wurden, auf die Ihr noch bis Weihnachten warten müßt. Star dieser neuen Games war ein knallroter Charakter namens **Plok**, der nicht nur mit knuffigem Aussehen und witzigem Gameplay aufwartete, sondern vor allem mit einer absolut fetzigen Musik. Ein Feature, das alle neuen Nintendo-Games aus der Masse heraushebt.

Witzig war auch **Goof Troup**, das in Zelda-mäßigem Gewand daherkommt. Goofy und sein kleiner Neffe müssen sich vielen Feinden und Rätseln stellen. Die Charaktere wirkten toll animiert, das Gameplay sehr abwechslungsreich. Und daß auch diese Spiele wie so ziemlich alle neuen Progs von Nin-



▲ *Hübsch bunt – Plok*


▲ *Full Motion Video Cartridge für das CD-I*


▲ *Leicht und tragbar: CDI 350*


▲ *Sega Mega CD*



▲ *32-Bit-Power mit dem Amiga CD-32*



▲ *Multimedia live: 3DO*



▲ *Mystik auf dem GameBoy*

tendo mit deutschen Texten erscheinen, macht sie noch attraktiver.

Hyrules unerschrockener Held Link gibt mit **Zelda – Link's Awakening** seinen Einstand auf dem Game Boys und auch die 'Final Fantasy Legend' hat unter dem Titel **Mystic Quest Legend** ihren Weg auf den Handheld gefunden. Und noch ein weiterer Bekannter, der allerdings bisher nur auf dem Game Boy in Erscheinung getreten war, macht Karriere. Gummiball **Kirby** hüpft, saugt, spuckt, fliegt und schwimmt jetzt auch auf dem NES, daß es eine wahre Pracht ist. Die SNES-Version wird in Kürze folgen. Ab Oktober sollen übrigens auch die Abenteuer von **Bubsy Bobcat** auf dem SNES zu spielen sein.

Schon fast ohne Konkurrenz kommt das neue Mario-Spiel daher, die **Super Mario All-Stars**. Auf einem einzigen SNES-Modul haben die Nintendos alle drei (grafisch auf den neuesten 16-Bit-Stand gebrachten) Mario-Games untergebracht. Als viertes Spiel gibt es dazu noch einen Leckerbissen für Profis: **The Lost Levels**. Die zeichnen sich durch einen extrem hohen Schwierigkeitsgrad aus – und wieviele es sind, weiß niemand so recht. Auf jeden Fall mehr als 50. Als Bonbon soll jederzeit abgespeichert werden können.

Was die Hardware anbetrifft, so ist das Thema Farb-Game-Boy angeblich nur ein Gerücht, an dem, laut Nintendos Pressesprecher, nichts dran sei. Statt dessen ist eine 64-Bit-Konsole in Planung, die von Nintendo America zusammen mit Hardware-Hersteller Silicon Graphics (auf deren Geräten Computer-Animationen zu Filmen wie 'Terminator 2', 'Jurassic Park' oder 'Super Mario Bros.' entstanden) entwickelt werden soll. Daß tatsächlich alle dafür geplanten phantastischen Features bis 1995 verwirklicht werden können, ist im Augenblick noch kaum vorstellbar. Aber Wunder gibt es immer wieder ...

Spaß auch ohne Gewalt bei Sega

Absicht oder Zufall? Ziemlich genau an der entgegengesetzten Ecke des Messegeländes hatte Sega einen sehr attraktiven Stand. Auch hier konnte wieder nach Herzenslust gespielt und probiert werden. Die Renner waren vor allem **Flashback**, **F1**, **Asterix** und natürlich die **Ottifanten**. Er-

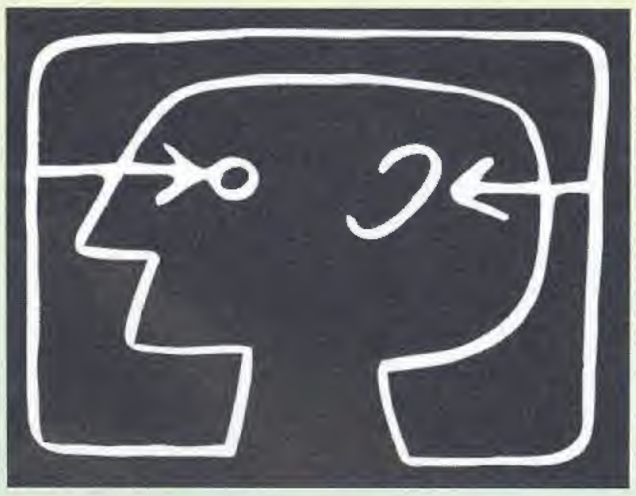
staunlicherweise waren nicht nur die Mega Drives, sondern vor allem auch die Game Gears ständig umlagert. Tja, Totgeglaubte leben länger als man denkt, und das noch nicht einmal schlecht.

Drei große Themen gab es bei Sega auf dieser Messe. Zum ersten natürlich das Mega CD, das durch seine exzellenten Grafikmöglichkeiten bestach. Bis Weihnachten sollen rund 30 Titel dafür erhältlich sein. In der Hauptsache aufgemotzte Amiga-Progs, aber auch speziell für die besonderen Fähigkeiten der Maschine erstellte Games wie **Jurassic Park** oder **Batman Returns**, die originale Filmsequenzen enthalten können.

Groß herausgestellt wurde die Entscheidung, in Zukunft nur noch Spiele ohne herausragende Brutalität zu veröffentlichen. Warum sollen Blutströme oder nackte Gewalt den Spielspaß eines Games erhöhen, fragte man sich bei Sega. Statt dessen sollen

Hilfe, die Ottifanten kommen





die Spiele mehr und abwechslungsreicheres Gameplay enthalten und durch Qualität bestechen. Die Bundesprüfstelle wird's freuen.

Das dritte Thema fand große Aufmerksamkeit während der täglich mehrmals stattfindenden Spielshows, in denen Kandidaten aus dem Publikum zwei Minuten lang Segas Weihnachtshit auf einer Monitorwand testen durften: Disneys neuester Trickfilm **Aladdin** hat eine super Umsetzung auf das Mega Drive bekommen. Damit dürfte Sega einen absoluten Hit landen, denn gegen das, was da auf dem Bildschirm an Animationen zu bewundern war, kommt selbst der Prinz von Persien nicht an. Deutlich war zu sehen, daß die Original-Zeichentrickfiguren auch für das Spiel übernommen wurden – ein wahrer Augenschmaus. Und auch die Ohren kommen nicht zu kurz, denn die Filmmusik wurde ebenfalls implementiert. Den Reaktionen des Publikums jedenfalls war unüberhörbar zu entnehmen, daß Aladdin wohl eine blendende Zukunft beschieden sein wird. Es ist ihm zu gönnen. ■

Antje Hink/vb

Action

TURRICAN 3

System: **Amiga**, (mind. 1 MB), VK-Preis: ca. 90 DM, Hersteller: Rainbow Arts, 41564 Kaarst, Muster von: **Hersteller**.

Kein Spiel,

Wie soll man etwas mit bloßen Worten beschreiben, das man einfach sehen und hören muß? An diesem Problem herumkauend, sitzen Jürgen und ich im Büro und versuchen, Euch TURRICAN 3 ans Herz zu legen. Für uns beide ist es das erste Mal, daß das, was wir beschreiben wollen, kein Spiel, sondern ein Kunstwerk ist.



▲ *Neu? Nein – mit Perwoll gewaschen (dieser Beitrag ist NICHT von der Werbewirtschaft gesponsert)*

Logo, daß wir beide begeisterte Turrican-Spieler sind. Jürgen zwar mehr auf dem Amiga, meinereiner eher auf dem C-64, aber durchgespielt haben wir beide Teile. Und nun, nach über zwei Jahren Abstinenz, kehrt der von Manfred Trenz erdachte Held auf die 16-Bit-Rechner zurück – und das mit einer Flut neuer Ideen und hochexplosiver Action.

In 15 Turrican 3-Levels auf fünf Welten müßt Ihr wirklich alles aufbringen, was Ihr jemals in Sachen "Joystickbeherrschung" gelernt habt. Und wer noch nie einen der beiden Vorgänger gespielt hat, sollte sich damit erst mal warmspielen; ansonsten sehe ich nämlich schwarz für ein langes Leben...

Das Ganze beginnt eher gemütlich in einer grafisch noch relativ schlichten Umgebung. Ziemlich schnell erkennen wir, daß sich in manchen Kisten, die dort herumstehen, diverse Extras befinden. Die sind nicht nur animiert, sie haben auch ein sehr unterschiedliches Aussehen. Die wichtigste Neuerung: Das Extraleben ist nunmehr ein "Männchen", der Power-Up ist ein Herz, und sämtliche Waffen haben ebenfalls eigene Symbole (zusätzlich gibt es wieder die Sprachausgabe).

An neuen Waffen ist u.a. ein schicker Raketenwerfer hinzugekommen, dazu gibt es den Streuschuß, der nunmehr "intelligent" ist und z.B. einer Treppe nach unten folgt. Klar, daß auch die Sofortvernichtung aller Gegner im Screen mit Druck auf die Space-Taste funktioniert. Und Turrican kann sich natürlich auch wieder in eine Kugel verwandeln und bei Druck auf den Feuerknopf Bomben legen.

Verzichten müßt Ihr zwar auf den Rundumschuß, dafür gibt es bei anhaltendem Druck auf den Feuerknopf eine wertvolle Hilfe, um von einer Ebene zu nächsten zu gelangen. Eine Art "Seil" spannt sich, wenn Ihr bei gedrücktem Feuerknopf den Stick so bewegt, daß Turricans Hand genau auf einen Widerstand deutet, und dann den Knopf loslaßt. Ihr könnt Euch nun durch Rechts-links-Bewegungen herüberhangeln. Ihr werdet das Seil wieder los, indem Ihr den Feuerknopf so lange drückt, bis das Seil "blinkt", dann einfach den Stick nach oben drücken – und schon geht es weiter.

Das klingt jetzt alles sehr einfach, aber das ist es wahrlich nicht, denn oft genug tappt Ihr mitten in eine der sorgsam konstruierten Fallen. Mitunter hilft nur noch der Druck auf die "ESC"-Taste (es sei denn, Ihr wartet lieber, bis die Spielzeit abgelaufen ist).

Dann gibt es noch so feine Sachen wie Fahrstühle, die sowohl nach oben als auch nach unten fahren. Und natürlich lassen sich auch ellenlange Gänge durchwandern.

"Sieh an, ein Diamantenhaufen, hier muß es lang gehen", denkt man normalerweise. Tja, und wandert Ihr nun nach links und springt auf die untere Plattform, kippt diese plötzlich um, und Ihr segelt in die Tiefe.



▲ *Dem Erfolgreichen winkt diese Belohnung*

In einem späteren Level springt Ihr auf Stahlträgern herum, die von Helikoptern transportiert werden. Das Dumme ist nur, daß die Seile, mit denen sie befestigt sind, Turricans Gewicht nicht mehr aushalten. Und wer den Absprung zur nächsten Plattform nicht rechtzeitig schafft: siehe oben.

In einem Labor werdet Ihr auf Glaskörper treffen, hinter denen sich Gegner bewegen – quasi als Versuchsobjekte. Abschießen und drüberwegspringen, heißt

sondern ein Kunstwerk



▲ *Moderne Ausbildung beim Bund?*

hier die Devise. Gleiches gilt für schraffierte Plattformen, die wie Fahrstühle aussehen, umgeben von stinknormalen Bodenplatten. Wer eine der erstgenannten besteigt, muß damit rechnen, daß Turricans Kopf Bekanntschaft mit der Decke macht.

Und dann noch der Schrottplatz, wo Ihr einem Endgegner (besser: Großgegner!) nach dem anderen begegnen werdet, die Unterwassersequenzen, die Ausgänge zu den Unterleveln (gut versteckt!), die



▲ *Da fliegt mir doch das Blech weg*

Gegnerscharen, die mitunter auftreten... all dies beschreibt noch lange nicht die ganze Fülle, aber ich denke es ist genug, um zu merken, daß der neue Turrican etliches mehr zu bieten hat als die Vorgänger.

Bevor Euch Jürgen einiges zu den technischen Aspekten und vor allem zur Grafik erzählen wird, noch ein kurzes Statement zur Musik: Wir hatten einen Brief fürs Feedback erhalten, in dem sich einer beklagt, daß sich "Abspänne" (die ja quasi als Belohnung für erfolgreiches Spielen gesehen werden) selten lohnen.

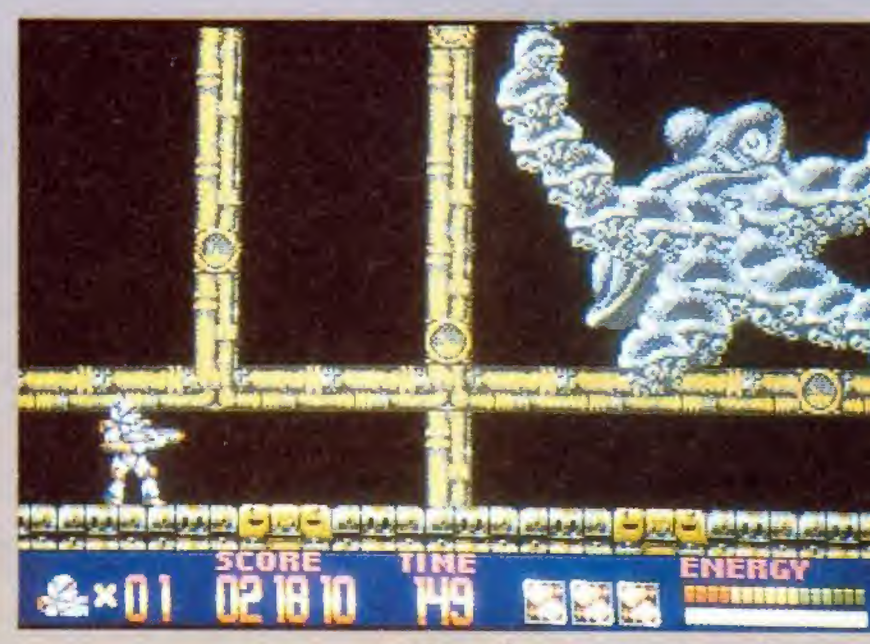
Nun, bei Turrican 3 ist dies anders: Die Schlußsequenz ist das Schönste, was ich jemals bei einem Spiel gesehen habe. Chris Hülsbecks Melodie klingt, als wäre es der neueste Soft-Hit von Whitney Houston. Allein dafür müßte es einen Extra-Megahit geben. Aber ich denke, die Höchstnote in Sachen Sound sagt alles. Und mit Vorfreude auf die CD zum Spiel (bitte, bitte!), das für uns das beste Action-Game darstellt, das es jemals auf dem Amiga gab und gleichzeitig das am höchsten bewertete, übergebe ich an Jürgen.

– Achtung, wie im Fernsehen: Vielen Dank, Herr Trafford! Aber jetzt ernst: Was uns da unter dem Namen Turrican III geboten wird, stellt so ziemlich alles in den Schatten, was in letzter Zeit unter dem Stichwort Action herausgekommen ist. Supergrafik, Supersound, Super-Action, Superspiel... mein Gott – was soll man noch viel sagen. Die **Rainbow Arts-, Factor-5-** und anderen Leute, die an diesem Superspiel beteiligt sind, haben aus dem Amiga wieder alles herausgeholt, was nur herauszuholen war. Ein edles Scrolling, fließende Grafiken auf den einzelnen Spielfeld-Ebenen (Dual-Playfield) – Herz, was willst du mehr.

Auch beim Sound wird man wieder verwöhnt. Die durchweg gelungenen Musikstücke darf man sich netterweise im Menü alle anhören, ohne daß man sich erst durch die Level kämpfen muß. Genutzt wurde wieder die schon in der vorherigen Turrican-Episode verwendete Sieben-Spur-Technik, die trotz der (nur) vier Sound-Kanäle des Amiga wirklich überzeugende Synthi-Musik bringt.

Man gerät ins Schwelgen, das liegt wohl hauptsächlich daran, daß bei Turrican ein logischer Aufbau dahintersteckt, während bei vielen anderen "Ballerspielen" nur das Reaktionsvermögen zum Zuge kommt. Natürlich wird geschossen, daß die Schwarte kracht, aber gleichzeitig sind wieder viele kleine Hinweise, Geheimwege und Extraleben vorhanden, die man mit ein bißchen Beobachtungsgabe und Glück findet.

Was da an Monstern auf einen zukommt, gereicht jedem Gruselfilm zur Ehre. Auch die kleinen, ekelhaften Face-



▲ *Riesenkrake, sei schwach!*

Hugger sind wieder da, diese Dinger, die sich so gerne im Gesicht festsetzen und die Energie aufsaugen. Vielen Dank, Leute, vielen Dank (grrr...).

Turrican III bietet übrigens auf dem Amiga eine Besonderheit, die eigentlich alltäglich werden sollte: Das Spiel läuft auf allen Amigas inklusive dem A4000. Schade, daß so etwas nicht öfter vorkommt – machbar ist es, wie man sehen kann.

Ich schließe mich daher Klaus' Meinung voll an: Turrican III bekommt einen Mega-Hit. Und die anderen Ballerspiele haben ab sofort wieder ein Referenz-Spiel. ■

kate/jb

ASM-WERTUNG von 0 bis 12	
Grafik	11
Sound	12
Spielablauf	12
Motivation	12
Gesamtnote	12
»SEHR GUT«	



Voll auf die Dioden

RISE OF THE ROBOTS
-Preview-

System: **PC-CD-ROM**, geplant für: **3DO, Mega Drive, SNES, Mega CD, Amiga 1200**, Hersteller: **Mirage**, England, Muster von: **Hersteller**.

Wenn sich zwei Robots streiten, freut sich der Ersatzteilhersteller. In Mirages neuestem Beat'em Up gehen die wehrhaften Blechkameraden zur Abwechslung mal aufeinander los. Natürlich kennen wir so etwas schon. Prügelspiele mit Monstern, Robotern und Karatecracks gibt es bis zum Abwinken. Rise of the Robots stellt jedoch in bezug auf grafische Präsentation ein absolutes Novum dar.

Die Electrocorp Kooperation residiert in Metropolis 4 und beschäftigt sich mit der Entwicklung und Fertigung der verschiedensten Robotertypen für industrielle und militärische Anwendungen. Der gesamte Gebäudekomplex wird ausschließlich von Robbys bevölkert, menschliche Arbeitskräfte wurden alle wegrationalisiert, die komplette Produktion wurde in die Hände von superintelligenten Computern gelegt.

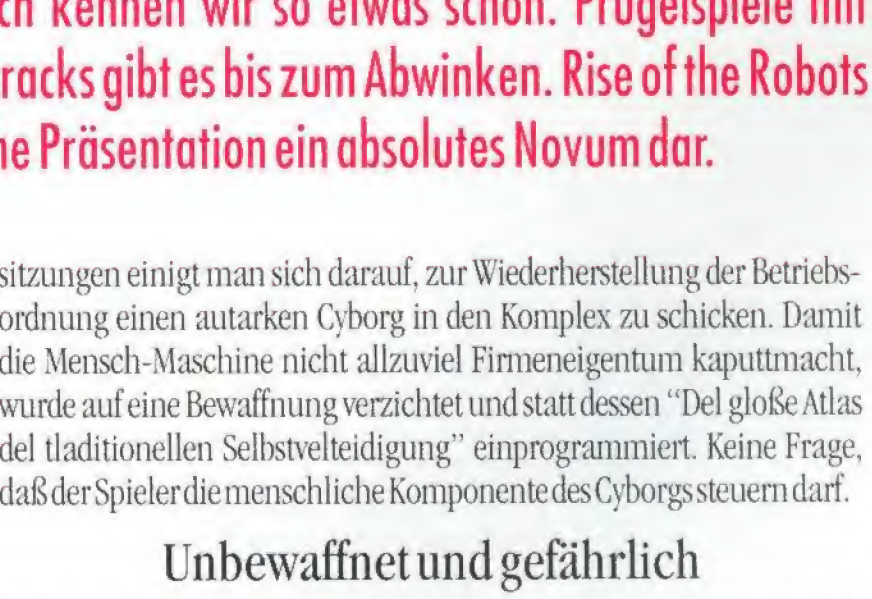
Oberste Instanz ist der Supervisor, ein Robby der High-End-Klasse. Eigentlich soll dieser Blechkamerad, seinem Programm gemäß, die Organisation und Produktion managen. Dummerweise hat sich der digitale Schichtleiter mit einem sogenannten EGO-Virus infiziert. Roboterviren äußern sich jedoch nicht in so harmlosen Begleiterscheinungen wie Schniefnase und Reizhusten, sondern verursachen im allgemeinen Welteroberungspläne und den gesteigerten Wunsch nach absoluter Macht.

Nachdem der infizierte Supervisor alle Sicherheitssysteme und die Kontrolle der anderen Robots übernommen hat, läuten in der Vorstandsetage bei Electrocorp die Alarmglocken. Nach diversen Krisensitzungen einigt man sich darauf, zur Wiederherstellung der Betriebsordnung einen autarken Cyborg in den Komplex zu schicken. Damit die Mensch-Maschine nicht allzuviel Firmeneigentum kaputtmacht, wurde auf eine Bewaffnung verzichtet und statt dessen "Del gloße Atlas del tladitionellen Selbstvelteidigung" einprogrammiert. Keine Frage, daß der Spieler die menschliche Komponente des Cyborgs steuern darf.

Unbewaffnet und gefährlich

Der Spieler fightet sich durch mehrere Kämpfe mit insgesamt fünf unterschiedlichen Robotertypen. Außerdem gilt es auch noch, dem Supervisor kräftig einen in die Wetware zu geben. Jeder Robot ist mit einer eigenen künstlichen Intelligenz versehen, die es ihm ermöglicht, mit individuellen Techniken und strategischen Manövern vorzugehen. Die Robby-Modelle wurden einzeln mit Hi-Tech-Animationssystemen entworfen und in den einzelnen Bewegungsphasen durchgerechnet. Manga-Freunde kriegen nasse Augen, wenn sie die ruckelfreien, hochauflösenden Animationen sehen. Das Styling der Kybernetischen Kampfmaschinen erinnert sehr an die japanischen Animeè-Vorbilder.

Ein besiegter Robby platzt in einer besonderen Animationssequenz in eine Wolke von Kleinteilen auseinander. Allein dieser Teil ist schon sehenswert. Wenn sich jedoch der Supervisor, um Schlägen auszuweichen, Terminator-2-mäßig in eine Flüssigmetall-Variante verwandelt, bleibt kein Auge trocken.



▲ *Einer der Cyber-Gegner*

Grafik ohne Grenzen

Klar, daß ein solcher Haufen Animation einiges an Platz benötigt, was den Spielerkreis auf CD-ROM-Besitzer einschränkt. Bis zu zwei Spieler können sich gegenseitig am Bildschirm verdreschen.

Obwohl CD-ROM-Games eigentlich für das Action-Genre aufgrund der langen Zugriffszeiten nicht so doll geeignet sind, konnte das Gameplay der Demoversion doch schon voll überzeugen. Die einzelnen Schläge und Tritte können ziemlich sicher plaziert und planmäßig angewandt werden und arten nicht in eine mehr oder weniger zufallsgesteuerte Joystickrührerei aus.

Für die Programmierung zeichnet Instinct Design verantwortlich. In diesem seit 1992 existierenden Team finden sich so illustere Bekannte wie Sean Griffiths von den Bitmap Brothers wieder. Rise of the Robots soll im Frühjahr '94 für den PC auf den Markt kommen, außerdem ist für diesen Zeitraum eine abgespeckte Amiga-1200-Version geplant. Im Laufe des Jahres sollen dann die Konsolenvarianten erscheinen. ■

tom

Ziel, Schuß und Sieg

BLASTAR

System: **Amiga** (A500, A1200, A3000, 1 MB RAM), VK-Preis: **ca. 90 DM**, Hersteller: **Core Design**, England, Muster von: **Hersteller**.

Was Ballerspiele angeht, bin ich verwöhnt. Über Turrican III haben Klaus und ich ja schon unsere Statements abgegeben. Das andere Programmierer aber auch was können, zeigt Blastar von Core Design.

Blastar nennt sich ein grafisch absolut gelungenes Action-Game aus dem Hause Core-Design für den Amiga. Das Thema ist natürlich nicht ganz so frisch: Junger Held rettet die Welt und kriegt auch noch Geld. Im Ernst: Es geht gegen eine Lebensform, die sich über riesige Flächen ausdehnt, genauer gesagt, um Inseln im Weltraum. Diese Lebensform be-



▲ *It's party-time, folks ...*

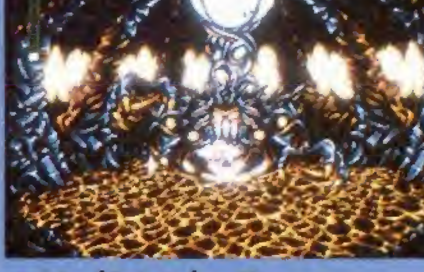
droht unsere heile Welt und benimmt sich auch sonst unanständig. Die Aufgabe des Risikopiloten besteht nun darin, in jedem Level die Hauptzonen zu suchen und die dort ausströmenden Alienschiffe zu stoppen, in denen man die Knotenpunkte zerstört. Im ersten Level geht das noch ganz gut, da es nur drei dieser Zentralstellen sind, im zweiten Level wird die Sache schon wesentlich ungemütlicher. Wer glaubt, bei Blastar eine ruhige Energiekugel vor sich herschieben zu können, ist auf dem Holzweg. Bei dem Spiel braucht man neben einem Edel-Joystick auch eine gewisse Portion Glück. Die Gegner tauchen derart massenhaft auf, daß man wirklich schon ein Meister aller Klassen sein muß. Aber es gibt Extrawaffen: Viele der Gegner geben nach der Explosion einen kleinen Würfel ab, der einen Buchstaben beherbergt. Während in den Anfangs-Levels die Vogelperspektive benutzt wird und das eigene Schiff praktisch auf einer Ebene in alle Richtungen gelenkt werden kann, kann es bei den anderen Levels schon mal passieren, daß man in ein Höhlensystem eindringt und das Schiff horizontal durch Hindernisse und Fallen bewegen muß oder daß, wie am Ende des dritten Levels, der Endgegner frontal vor einem fliegt und man aus der Sicht des Piloten agieren muß. Die Hintergrundgrafik scrollt dabei absolut ruckel- und flackerfrei – multidirektionales Achtfach-Scrolling nennt man so etwas. Aber was nützt das geschriebene Wort, das muß man gesehen haben. Unser Test-Blastar lief auf einem A1200, einem A3000 und einem A500. Beim A4000 gab's Grafik-Probleme, vom Gegner blieben öfter seltsame senkrechte Striche übrig. Ansonsten gibt es nichts zu bemängeln – nur, daß wieder mal Festplattenbesitzer nicht beachtet werden, besser gesagt, ihre Festplatten. Der Sound ist dagegen wieder gut, Techno-Fans werden an den 800 KB Hardcore-Techno-Trance-Hits die helle Freude haben. Und für all das gibt's von mir einen Hitstern – ist doch auch was wert, oder?

jb

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	11
Sound	10
Spielablauf	10
Motivation	10
Gesamtnote	10

»GUT«



▲ *Und jetzt das Ganze nochmal von vorn ...*

Kampf der Blechkameraden

PREVIEW

ROBOCOP VS. TERMINATOR
-Preview-

System: **SuperNES**, geplant für: **GameBoy, NES, MegaDrive**, Hersteller: **Interplay**, USA, Muster von: **Hersteller**.

Seit C3PO und R2D2 erfreuen sich Roboter großer Beliebtheit. Und seit RoboCop genießen die stählernen Gesellen auch als effektive Gesetzeshüter einen guten Ruf. Daß jedoch noch lange nicht alle Roboter freundlich sind, weiß jeder, der den Film 'Terminator' kennt.



▲ *Bunt, laut und gewaltig: Szene aus dem Comic*



▲ *SuperNES: Nanu, seh' ich doppelt?*



▲ *Mega Drive: Ham' Sie mal Feuer?*

Was passiert, wenn ein Terminator gegen einen RoboCop antritt? Antwort auf diese Frage erhaltet Ihr aus berufenem Munde. **Dark Horse Comics** hat sich darauf spezialisiert, Filmhelden wie die Aliens, den Terminator oder Predator in Comics umzusetzen. Dabei geht es nicht etwa darum, die Geschichten der Filme nachzuerzählen. Euch erwarten neue Stories mit bekannten Helden und Bösewichtern. So waren die fiesen Aliens zum Beispiel bereits Hauptfiguren in einem guten Dutzend Comics.

Eine weitere Spezialität des amerikanischen Verlags sind sogenannte Cross-Over-Stories. So werden Geschichten genannt, in denen Helden auftreten, die normalerweise ihren eigenen Filme oder Comics haben. Prügeln sich beispielsweise Superman und Batman in einer Geschichte, hätten wir damit ein klassisches Cross-Over.

Kreuzungen

Solche Geschichten finden wir im Sortiment von Dark Horse des öfteren. 'RoboCop vs. Terminator' ist dabei eine der reizvollsten Paarungen – und das nicht nur wegen seiner interessanten Hauptfiguren. Für die Story zeichnet hier niemand geringeres als Frank Miller verantwortlich, dessen spannende Geschichte von Walter Simonson genial visualisiert wurde.

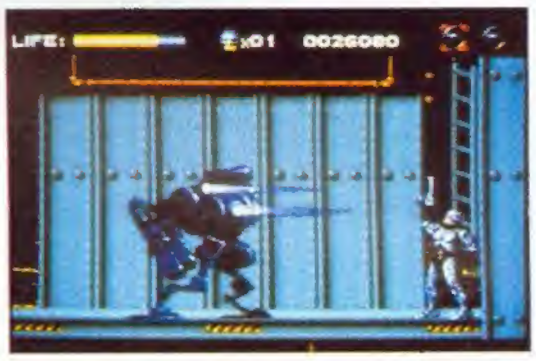
Grundsätzlich geht es darum, daß in einer möglichen Alternativ-Zukunft die Entwicklung des RoboCops den Grundstein für das Entstehen des Skynet-Computers legt. Die Verbindung zwischen Computer und Polizist ist die erste denkende Maschine, die ihre Fähigkeit an Skynet 'vererbt'. Weiter in der Zukunft dieser alternativen Welt sind Skynets Terminatoren dabei, die letzten Menschen zu vernichten, und wieder gelingt es nur einer einsamen Kämpferin, durch die Korridore der Zeit zurückzuwandern. Sie will RoboCop vernichten, um zu verhindern, daß Skynet Intelligenz erlangt, und ... scheitert. Zumindest im ersten Band der vier Hefte umfassenden Miniserie.



▲ *SuperNES: schwere Geschütze*

Balgerei um Lizenzen

Millers und Simonsons Geschichte wurde zu einem Bestseller der Comic-Literatur, der schnell auch die Lizenz-Sucher der Software-Branche auf den Plan rief. **Virgin Interactive** und **Interplay** machten letztendlich das Rennen, und so gibt es demnächst die Story als Interplay-Spiel für das SuperNES, den Game Boy und das NES (voraussichtlich November). Virgins Versionen für Mega Drive, MasterSystem und Game Gear sollen noch diesen Winter folgen, möglichst rechtzeitig vor Weihnachten. Roboter-Großalarm auf allen Konsolen also.



▲ *Mega Drive: graziöser Kampfläufer*

Da zur Stunde noch kräftig programmiert wird, steht bisher nur fest, daß die Games jeweils zwölf Levels haben sollen. Eines ist jedoch sicher: Es werden Action-Spektakel werden, wie sie die Konsolen noch nicht gesehen haben.

Ihr werdet die Rolle des RoboCops übernehmen, der in Gegenwart und Zukunft für den Bestand der Menschheit kämpft. Dabei darf er sich nicht nur mit Terminatoren herumprügeln, wie sie aus den Filmen her bekannt sind, sondern auch mit neuen Modellen, die einige fiese Tricks auf Lager haben. Doch wie es in solchen Action-Spielen nun mal der Fall ist, wird auch hier die Extrawaffe nicht fehlen, und eine Salve aus dem Plasma-Strahler haut die dickste Terminator-Spinne um. Weihnachten ein Fest des Friedens? In diesem Falle bestimmt nicht! ■

ab



▲ *Game Gear: hübsch gemacht*

DR. FRANKEN 2

System: **Game Boy**, VK-Preis: **ca. 60 DM**, Hersteller: **Elite**, England, Muster von: **Hersteller**.

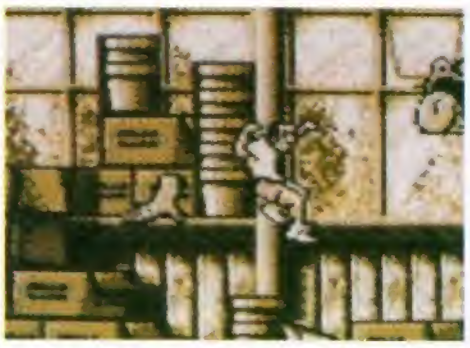
Gruseln angesagt

Franky und Bitsy, erzeugt von den genialen Händen Dr. von Frankenbones, machen in Dr. Franken 2 den Game Boy unsicher.

Einige Jahre sind vergangen, seit Dr. von Frankenbone das Zeitliche gesegnet hat. Franky, seines Zeichens von Frankenbone erschaffenes Individuum, steckt mal wieder in Schwierigkeiten. Doktorchens Schloß, in dem Franky mit Bitsy, seiner Herzallerliebsten, so viele glückliche Jahre verbracht hat, bröckelt langsam aber sicher vor sich hin und benötigt ganz dringend jemanden, der dem armen Gemäuer reparierend unter die Arme (Balken) greift.

Als ob Frankys Probleme nicht schon groß genug wären, hat die Elektrizitätsgesellschaft auch noch den Hahn abgedreht und ihm noch dazu eine riesige Rechnung präsentiert. Es ist schon zum Heulen. Wenn Franky bloß wüßte, wo Frankenbone seinen Schatz versteckt hat: ein wertvolles goldenes Tablett mit dem Bildnis von Bitsy, welches überall berühmt war und nun spurlos von der Bildfläche verschwunden ist.

Drastische Situationen erfordern drastische Maßnahmen. Franky flieht aus Frankenbones Schloß und findet Obdach im versteckt gelegenen Chateau des Doktors. Unglücklicherweise haben ihn auch noch die Dorfbewohner im Chateau eingesperrt ,und er muß nun zweierlei versuchen: zum einen den Schatz zu finden und zum anderen den Hausgeistern aus dem Weg zu gehen. Kein leichter Job also.



▲ *Frankenbones Gesellenstück*

Hier steigt Ihr ein und schlüpft in Frankys Rolle. Rund 140 Räume müßt Ihr durchforsten, wobei es viele Geheimgänge und versteckte Zimmer zu entdecken gibt. Dabei führt Euch Eure Reise vom tiefsten Ozean bis zu den geheimnisvollen Pyramiden. Neben dem Entdecken müßt Ihr natürlich noch einen Weg nach draußen finden. Nur wenn Ihr diesen findet, könnt Ihr Euch schließlich auf die Suche nach dem Schatz begeben. Habt Ihr ihn endlich, könnt Ihr zum Chateau zurückkehren und Eure Schulden bezahlen.

Dr. Franken 2 ist ein recht ansehnliches Game, das für allerlei Kurzweil sorgt. Die Grafik kann überzeugen, und man muß nicht unbedingt eine Lupe verwenden, um die Spielfigur auf dem schon so kleinen Screen zu sehen. Der Sound ist halt Game-Boy-like, aber das Spiel selbst ist sehr gut gelungen. Ihr dürft munter drauflooskombinieren, um die versteckten Räume, Gänge und sonstige Secrets zu ergattern. Spaß macht's auf jeden Fall. ■

vb

ASM-WERTUNG von 0 bis 12	
Grafik	10
Sound	8
Spielablauf	9
Motivation	9
Gesamtnote	9

»GUT«

Nichts für schwache Nerven

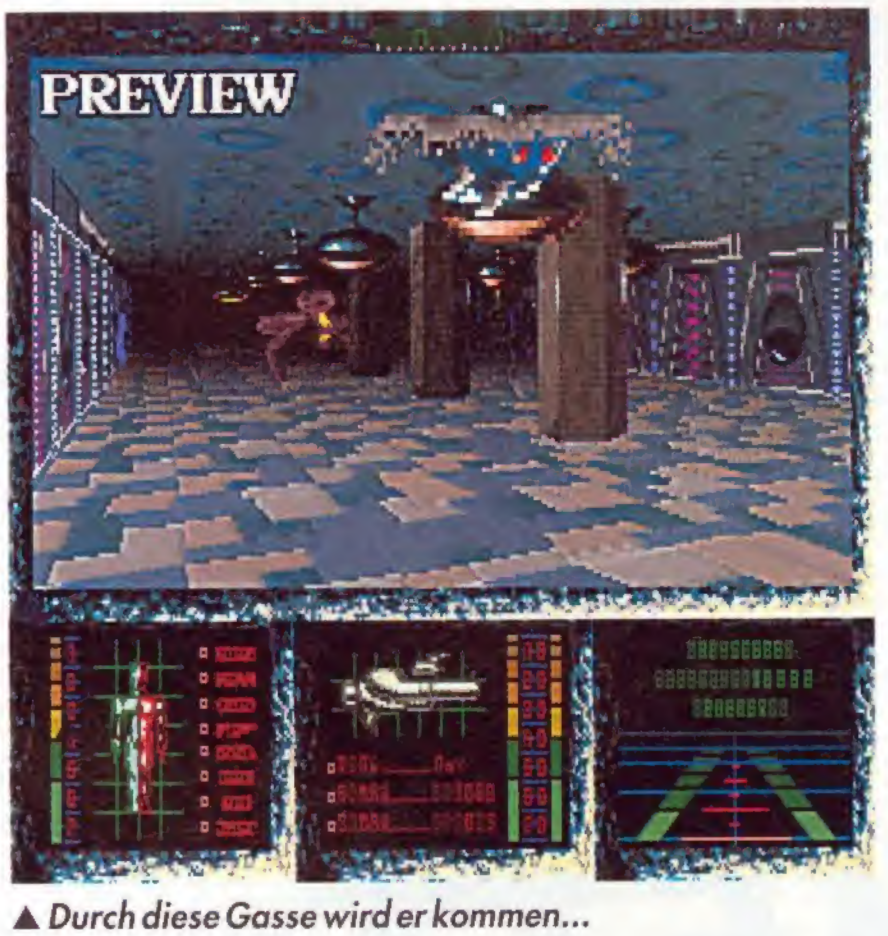
THE HIDDEN BELOW
-Preview-

System: **PC**, Hersteller: **Soft Enterprises**, 34630 Gilsenberg

PREVIEW

Eine Zeitlang sah es so aus, als würde man von SOFT ENTERPRISES aus dem hessischen Gilserberg nichts mehr hören. Doch nun meldet sich die Programmiergruppe rund um Martin Hoffesommer wieder zurück – und wie sie sich melden...

Ihr neuestes Projekt, an dem sie gerade fieberhaft arbeiten, trägt den verheißungsvollen Namen **The Hidden Below**. Dabei handelt es sich um ein Echtzeit-3D-Actiongame, das in weiten Zügen an das hierzulande nicht offiziell vertriebene *Wolkenheim 3 D* (Name aus bekannten Gründen geändert) erinnert. Mit einem wesentlichen Unterschied: Es geht unblutig zu, zumindest in der offiziellen Version, die um Weihnachten erscheinen soll, ist aber dennoch nichts für schwache Nerven.



▲ *Durch diese Gasse wird er kommen...*

Es geht um Außerirdische, und die sind keinesfalls von menschlicher Gestalt, sondern kleine und größere Monster sowie drei Ober-Aliens, die selbstredend am schwierigsten zu erledigen sind. Daß mit der Zeit mehr als nur eine Waffe zur Verfügung steht, ist klar, und so wird der Spieler irgendwann schwer bewaffnet durch den Handlungsort, eine Firma, laufen und erschreckende Entdeckungen machen.

Bemerkenswert sind die grafischen Details des Spiels: Flackernde Lampen, das Öffnen einer Tür und damit verbundene Ausleuchtung des Raums, Infrarotdisplay, Teleporter, Restlichtverstärker und natürlich versteckte Gänge. Bei schnelleren PCs werden auch Boden- und Deckenflächen Vollgrafik besitzen, bei solchen bis 33 MHz muß man unter Umständen Abstriche hinnehmen, da ansonsten ein unschönes Ruckeln bemerkbar wird (dies war bei einem 486er mit 66 MHz absolut nicht der Fall. Schnell, flüssig, dreidimensional, g..l!)

Teile von The Hidden Below sollen auch unter freiem Himmel mit entsprechendem Hintergrund spielen. Und natürlich wird es den passenden Sound für alle gängigen Karten (oder PC-Speaker mit Digis!) geben.

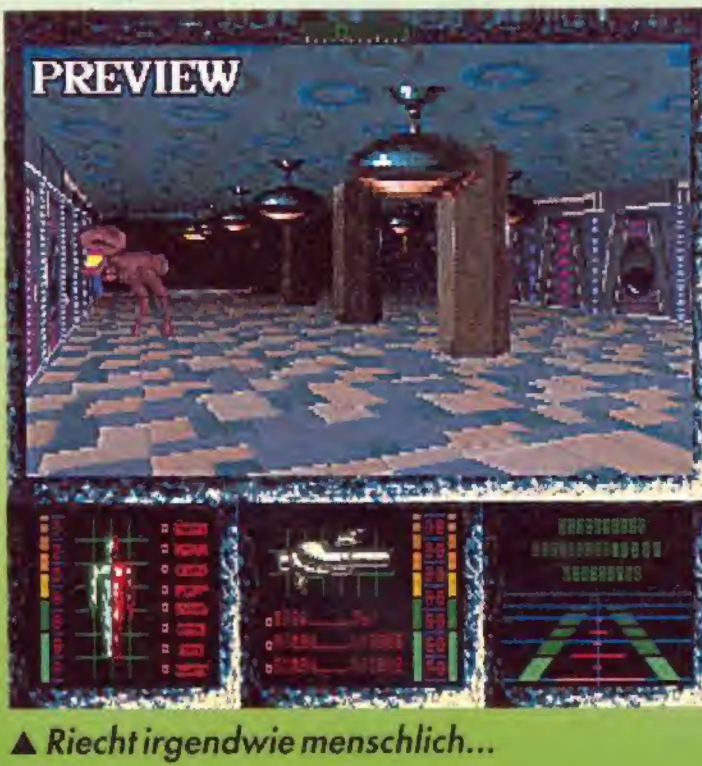
Was den Freak interessiert, sind natürlich die Gegner, und die zeichnen sich durch Intelligenz aus. Da wird sich nicht einfach nur umgedreht und "Achtung!" (oder ähnliches) gerufen. Die Aliens reagieren nämlich unter anderem auf Geräusche. Wenn Ihr also eines dieser niedlichen, schleimtriefenden Geschöpfe mit einem gut gezielten Schuß erledigt, kann es durchaus passieren, daß andere, durch den Knall aufgeschreckt, angetrabt kommen.

Gut zielen sollte man wirklich, denn einige der Wände werden die unschöne Angewohnheit besitzen, die reinsten Reflektoren zu sein, und so kann es schon mal passieren, daß Ihr die Kugel selbst abbekommt, die eigentlich für den Gegner bestimmt war. So oder so – es fließt kein Tropfen "rot" über den Screen. Allerdings plant Soft Enterprises eine weitere Version, die aber dann gegen Altersnachweis nur direkt bestellt werden kann. Und da soll es richtig "zur Sache" gehen.

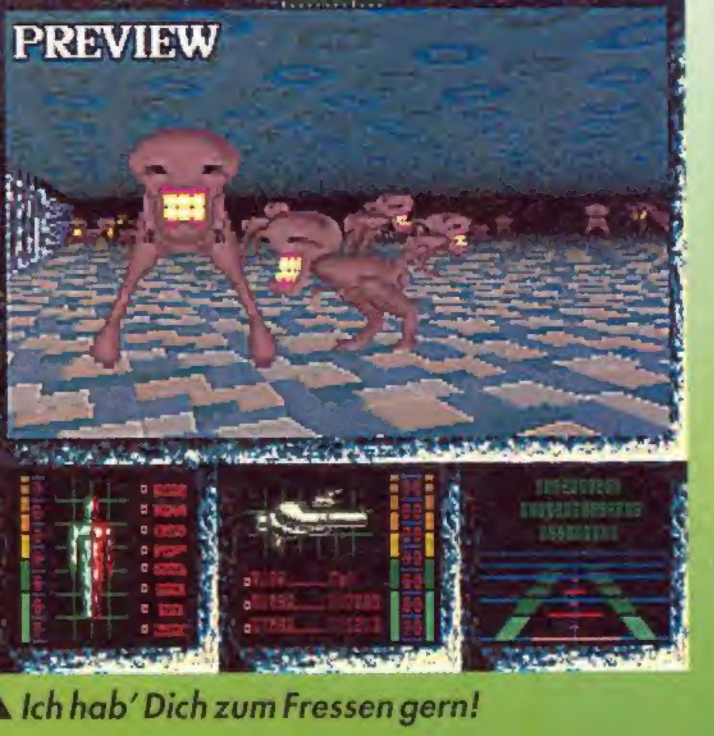
Ich könnte Euch jetzt noch viel von den weiteren Features wie Zusammenarbeit der Gegner, Nebeleffekten, KeyCards für die Türen, die auch vom Gegner benutzt werden können, Computerterminals für Levelübersicht und vielem mehr erzählen, aber dann hätte ich nichts mehr für den eigentlichen Testbericht übrig.

The Hidden Below ist weit entfernt von dem Eindruck, den man von Soft Enterprises' vorigem Release *Brain Artifice* hätte haben können. Und es hat auch nichts mehr mit den ursprünglichen Plänen der Jungs und des Mädels aus Gilserberg zu tun. Ich meine, man darf zu Recht gespannt sein, was da um Weihnachten herum auf uns zukommt. Ein ganz ähnlich gelagertes Produkt aus Amiland ist ebenfalls für diesen Zeitpunkt angekündigt. Ob der erste das Rennen macht? Abwarten... ■

kate



▲ *Riecht irgendwie menschlich...*



▲ *Ich hab' Dich zum Fressen gern!*

CALL AND PLAY

L. Geratz, Papenweg 15, 46487 Wesel
Telefon : 0281 - 31641 o. 31642

Tel.: 0281 - 31641 o. 31642
Mo.-Fr. 10.00 bis 18.00 Uhr Versand

Ladenlokale: Softwarehouse
46483 Wesel - Dudelpassage - Dudel 8
47533 Kleve - Gasthausstr. 12
Ladenpreise variieren

Titel		PC	Amiga
Anstoss	DV	x72,95	x79,95
Aces over Europe	DV	x69,95	
Betr. at Krondor	DV	69,95	
Burntime	DV	69,95	79,95
Day of Tentacle	DV	74,95	
Dune 2	DV		57,95

Titel		PC	Amiga
Eye of Behold. 3	DV	79,95	
Goal	DV	x59,95	49,95
Freddy Pharkas	DV	64,95	
Jurassic Park	DV		x54,95
Jurassic Ami 1200	DV		x59,95
Lands of Lore	DV	i.V	

Titel		PC	Amiga
Lothar Matthäus	DV	x64,95	59,95
Protostar	DV	79,95	
Star Trek	DV	79,95	x69,95
Syndicate	DV	77,95	59,95
Wallstreet Manag.	DV	79,95	
Wing Com. Acad.	DA	69,95	

Und hier ein Auszug aus unserer Versandliste

Titel		PC	Amiga
1869	DV	74,95	69,95
A - Train	DV	89,95	77,95
A - Train Constr.	DV		42,95
Airbus Europa	DA	69,95	69,95
Airbus Amerika	DA	79,95	79,95
Alienbreed	DA	x64,95	
Alone in the Dark	DV	89,95	
Arabien Nights	DV		59,95
Archer McL. Pool	DA	x59,95	49,95
B-17 Flying Fortr.	DA	89,95	67,95
Bazooka Sue	DV	x79,95	x79,95
Beauty and Beast	DV	79,95	
Blaster	DA		49,95
Blue Force	DV	x79,95	
Body Blows	DA	64,95	49,95
Bug Bomber	DA	59,95	57,95
Bund.Manag. 2.0	DV	62,95	62,95
Burning Editor	DV	x34,95	
Buzz Aldr. Race	DA	79,95	
Campaign	DV	79,95	69,95
Campaign Data	DV	42,95	42,95
Chaos Engine	DA		49,95
Comanche	DV	82,95	
Comanche Data	DV	49,95	
Cyber Race	DA	x79,95	x79,95
Das schw. Auge	DV	74,95	69,95
Das schw. Auge 2	DV	i.V.	i.V.
Der Patrizier	DV	77,95	67,95
Desert Strike	DA		57,95
Dog Fight	DA	89,95	64,95
Eish. Manager	DV	74,95	69,95
Elysium	DV	67,95	x57,95
Erben des Throns	DV	77,95	59,95
Fallen Empire	DV	84,95	79,95
Flies Att. on Earth	DV	79,95	67,95

Titel		PC	Amiga
Flashback	DV	67,95	62,95
Form. 1 Grand Pr.	DA	84,95	69,95
Global Gladiators	DA		54,95
Gobliins 3	DV	i.V	i.V.
Gunship 2000	DA	84,95	62,95
Hanniball	DV	79,95	67,95
History Line 14-18	DV	77,95	77,95
Humans Race	DV	54,95	54,95
Indy 4 Adventure	DV	82,95	77,95
Ishar 2	DV	59,95	54,95
Inca	DV	89,95	
Jordan in Flight	DA	72,95	
Kings Quest 6	DV	79,95	
Legend of Kyrand.	DV	64,95	59,95
Lemmings 2	DA	79,95	62,95
Lionheart	DA		52,95
Lost in Time		i.V.	
Lost Vikings	DV	77,95	67,95
MC Donalds Land	DA	x64,95	
Might&Magic 5	DV	79,95	
Morph	DA		49,95
Nicky Boom 2	DA		59,95
One Step Beyond	DA	x54,95	x54,95
Pinball Dreams	DA	59,95	
Pirates Gold	DV	x84,95	
Prince of Persia 2	DA	67,95	
Ragnarok	DV	87,95	x79,95
Reach for t. Skies	DA	62,95	57,95
Return of Phant.	DV	x89,95	
Ringworld	EV	49,95	
Sens. Soccer 92/93	DV	59,95	49,95
Simon the Sorcer.	DV	i.V	
Sim Ant	DV	79,95	79,95
Sim City Deluxe	DA	82,95	x82,95
Sim Earth	DV	87,95	79,95

Titel		PC	Amiga
Sim Life	DV	79,95	
Space Hulk	DA	79,95	x64,95
Streetfighter 2	DA	x54,95	49,95
Stone Keep	DA	i.V.	
Strike Command. und Speech	DA	119,95	
Strike Command.	DA	84,95	
StrikeCom.Speech	DA	39,95	
Stunt Island	DV	89,95	
Superfrog	DV		49,95
Take a Break Pinb.	DA	69,95	
Tornado	DA	77,95	x59,95
T.F.X	DA	i.V.	
Transarctica	DV	57,95	54,95
Traps'n Treasure	DA		64,95
Twilight 2000	DV	89,95	x69,95
Ultima 7 Part 2	DA	77,95	
Veil of Darkness	DV	77,95	
Walker	DA		62,95
War in the Gulf	DV	72,95	69,95
Whales Voyage	DV	72,95	59,95
Wizardry 7	DV	86,95	i.V.
Yo ! Jo	DA		59,95
X - Wing und X-Wing Data	DA	119,95	
X -Wing	DA	79,95	
X - Wing Data	DA	42,95	
CD - ROM			
7th Guest	DA	119,95	
Day of Tentacle	DA	79,95	
Der Patrizier	DV	82,95	
Inca	DV	109,95	
Kings Quest 6	DA	79,95	
Leg. of Kyrandia	DA	64,95	
Space Quest 4	DA	79,95	

DV = Spiel und Anleitung deutsch / DA = deutsche Anleitung / EV = englische Version / i.V. = in Vorbereitung

Die mit x gekennzeichneten Titel waren bei Anzeigenschluß noch nicht vorrätig
Preisliste für Amiga / PC / CD - Rom kostenlos anfordern.
Liefer und Zahlungsbedingungen 1. Nachnahme 9,00 DM zzgl. Nachnahmegebühr
2. Vorkasse 5,50 DM
Druckfehler vorbehalten **3. Ausland nur Vorkasse 18,00 DM**

Tomaten auf der Flucht

Habt Ihr Euch schon einmal überlegt, was passieren würde, wenn das, was in Eurem Kühlschrank ist, plötzlich Beine bekäme? Wir lernen heute einen solchen Fall kennen.

OUT FOR LUNCH

System: **SuperNES**, empf. VK-Preis: **ca. 130 DM**, Hersteller: **Mindscape**, England, Muster von: **Hersteller**.

In **Mindscapes** neuem Jump'n'Run **Out for Lunch** treffen wir auf einen Koch, der seine Speisen aus dem Kühlschrank holen will. Allerdings macht sich der Inhalt der Kühlbox regelrecht selbständig, und so darf sich der Spieler mittels Joypad daran machen, in einigen Ländern dieser Erde nach den verschwundenen Tomaten, Pilzen, Kartoffeln und einigem mehr suchen.

Futterfassen

Als allererstes stelle ich fest, daß ich weder ballern noch das Gemüse einfangen kann. Aber halt... – was ist denn das für ein "F"? Und was da etwas höher liegt, ist das nicht ein Schmetterlingsnetz? Jawollja! Taste A schießt einige Zuckerstückchen ab und lähmt die Kühlkost kurzzeitig, mit Taste B schwinge ich das Netz und sammle die Teile ein. Übrigens versetzt auch Draufspringen die rebellischen Fressalien in Ohnmacht. Kollisionen mit nicht betäubtem Gemüse bedeutet "kleinen Dachschaden", bis dahin Eingefangenes macht sich nach und nach wieder selbständig.

Aus diesem Grund sollte das Zeug schnellstens in dem Korb landen (draufstellen und reinfallen lassen). Ihr braucht auch nicht alles aufzusammeln, was da ständig vor Euch auf der Flucht ist. Die oben links im Screen aufleuchtende Anzahl genügt. Sobald sich diese im Korb befindet, erscheint eine Tür, durch die es ins nächste Level geht.

Mit der Zeit findet Ihr neben Punkteboni auch kleine und große Hilfen wie z.B. Schuhe, die verhindern, daß Ihr im Gebirge ins Rut-



▲ *Fressaliensammlers Langeweile*

schen kommt. Auch schärfere Waffen gibt es mit der Zeit. Nicht zu vergessen die Sprungfedern und Teleporter, die aber auch vom Gemüse benutzt werden können.

Die ersten vier Level dürften weiter kein Problem sein, erst im fünften fängt das Game an, schwieriger zu werden. Dadurch wird es aber nicht interessanter. Schuld daran ist, die mit der Zeit recht eintönige Handlung (obwohl die Schauplätze wechseln, das ewig gleiche Einsammeln) und die wenig beglückende Grafik. Da hat man auf dem SNES wahrlich schon besseres gesehen, daran ändert auch die originale Spielidee leider nichts.

Selbst die Musik wirkt wie neue Titelmelodien vom Sandmännchen, paßt sich aber auf diese Weise dem insgesamt recht schnarchigen Game an. Da ist es wirklich spannender, sich vor den offenen Kühlschrank zu setzen und darauf zu warten, daß sich der Inhalt auf und davon macht. Irgendwann läuft bestimmt etwas raus, und wenn es das Abtauwasser ist. ■

kate

ASM-WERTUNG von 0 bis 12	
Grafik	6
Sound	4
Spielablauf	4
Motivation	4
Gesamtnote	4

»MANGELHAFT«

Jump and kill

Das Jahr 2040: Hundsgemeine Aliens landen auf der Erde und nehmen sich gleich erst mal einen Reaktor vor. Zeit für Commander Dawnrazor, dem Unfug ein Ende zu setzen.

DEEP CORE -Preview-

System: **Amiga 1200, 600, 500+**, Hersteller: **ICE**, England, Muster von: **Hersteller**.



▲ *Commander Dawnrazor darf locker drauflosballern*

Insgesamt vier Szenario-Levels und neun Levels Gameplay stehen Commander Dawnrazor zur Verfügung, um den Aliens zu zeigen, daß mit den Erdlingen nicht gut Kirschen essen ist. Sechs verschiedene Waffensysteme und diverse andere Hilfsmittel liegen in den Dungeons herum, die Dawnrazor zugute kommen können.

Das Gameplay selbst läuft über vertikales und horizontales Scrolling, das sich in Sachen Flüssigkeit recht ordentlich ausmacht. Auffallend ist die Detailarbeit bei den Aliens und den Hintergründen, die sich in Richtung Szenario Speedball orientieren – sprich metallisch. Der Sound geht über die normale FX hinaus und kommt streckenweise mit Digi-Sprache rüber. Die drei Leben, die dem Spieler zur Verfügung stehen, dürften angesichts der Fallen und Feinde schnell zusammenschrumpfen. Das Spiel soll in ein paar Wochen für diverse Amiga-Versionen in die Läden kommen. Warten wir mal ab, was da draus wird. ■

ddf/cus



GREIF' DIR DIE ACTION
HAWK JUNIOR (TP189) EMPF. VK.: 19.99DM
*Neues digitales Design. *Trimmung nicht erforderlich. *Automatische Zentrierung *für IBM® PC/XT/AT 386/486 und kompatible.
HAWK+ (TP123) EMPF. VK.: 24.99DM
*Ergonomisches neues Design *Automatische Zentrierung und Betriebsmodus für extra weiche Joystickführung
*Höchstgeschwindigkeits - Turbofeuer - Fähigkeit
*Für IBM®PC/XT/AT 386/486 und kompatible.
SCORPION+ (TP137M) EMPF. VK.: 19.99DM
*Multi system Joystick mit 6 Mikroschaltern
*Höchstgeschwindigkeits - Turbofeuer - Fähigkeit.
SMART CARD (TP163) EMPF. VK.: 39.99DM
*Komplette Game Card mit Treibersoftware *Unterstützt 4.77 - 80 Mhz
*Hot Key für Feinabstimmung der Geschwindigkeit
*Speziell entwickelt für IBM®PC/XT/AT 386/486 und kompatible.
SCORPION JUNIOR (TP131M) EMPF. VK.: 12.99DM
*Digital Joystick mit 6 Mikroschaltern *Für Atari und Commodore Spielesysteme.
SNES CONTROL PAD+ (TP184) EMPF. VK.: 29.99DM
*Unabhängige Dauerfeuer - Kontrolle für alle 6 Feuerknöpfe
*Zeitlupen - Funktion *Freihand Autofeuer - Möglichkeit.
MEGA CONTROL PAD+ (TP183) EMPF. VK.: 24.99DM
*Unabhängige Turbofeuer - Kontrolle für alle 6 Feuerknöpfe
*Freihand Autofeuer - Möglichkeit *Zeitlupen Funktion
*Speziell für den Gebrauch mit dem Sega MegaDrive.™
SNES CONTROL PAD (TP182) EMPF. VK.: 24.99DM
*6 Feuerknöpfe *8 - Wege direktionales Daumen Kontroll Pad.
MEGA CONTROL PAD (TP181) EMPF. VK.: 19.99DM
*3 Feuerknöpfe *8 - Wege direktionales Daumen Kontroll Pad
*Für den Gebrauch mit dem Sega MegaDrive.™
MEGA CONTROL STICK (TP135) EMPF. VK.: 24.99DM
*Höchstgeschwindigkeits - Turbofeuer - Fähigkeit *3 Feuerknöpfe
*Startknopf *Speziell entwickelt für das Sega MegaDrive.™
DEMNÄCHST ERHÄLTLICH:
* DER SNES CONTROL STICK, TP 197, EMPF.VK.: 29,99DM
* DAS PC GAME PACK ENTHÄLT DEN HAWK + JOYSTICK INKLUSIVE SMART CARD, TP 187, EMPF.VK.: 59,99DM
*SWIFT AMIGA JOYPAD, TP 200, EMPF.VK.: 24,99DM
* EAGLE JOYPAD, TP 191, FÜR IBM®PC/AT/XT 386/486 & KOMPATIBLE, EMPF.VK.: 29,99DM
TECNOPLUS®
LEISURESOFT GMBH, ROBERT - BOSCH - STR. 1,59199 BÖNEN, DEUTSCHLAND
Tel.: 0 23 83/69-0 Fax.: 0 23 83/5 71 16
IBM XT/AT sind cinqetragene Warenzeichen der International Business Machines Corporation. Super Nintendo Entertainment System, Sega, MegaDrive, und alle anderen eingetragenen Warenzeichen, sind Eigentum des jeweiligen Besitzers.

Mach ihn fertig!

Oft ist es ja so, daß Spiele, um die im Vorfeld viel Wirbel gemacht wird, im Endeffekt nicht besser sind als manche anderen, die ohne großes Aufsehen den Softwaremarkt erobern. Ist MORTAL KOMBAT die große Ausnahme?

MORTAL KOMBAT

System: **Mega Drive**, geplant für: **GameBoy, SNES, Master System, Game Gear**, empf. VK-Preis: **139,95 DM**, Hersteller: **Acclaim**, USA, Muster von: **Acclaim**, 81675 München.

Die Werbung für **Mortal Kombat** mit Riesenpostern, Stickern und fast schon verschwenderisch großem Verpackungsaufwand macht natürlich neugierig. Pünktlich zum Ankündigungstermin lag dann aber ein recht unauffälliges Päckchen auf meinem Tisch, dessen Absender **Acclaim** war. Inhalt: Mortal Kombat.

Die Mega-Drive- und die Game-Boy-Version (siehe Konvertierungen) des bekannten Automatenspiels standen also zum Test bereit. Da man für Prügelspiele in entsprechender Stimmung sein muß, ging ich kurz zu Peter, beschwerte mich über die Farbe seiner Hosenträger und ließ eine Moralpredigt über MEINE Bekleidung über mich ergehen (und da bin ich ja sehr empfindlich).

Auf diese Weise "angeturnt", schob ich das Modul ins Mega Drive und war zunächst über die recht unansehnlichen Bilder schockiert, die sich da vor mir aufbauten. Wahrlich kein Meisterwerk, diese Grafik. Doch beim eigentlichen Spiel wußten die überaus sauberen Animationen letztendlich derart zu gefallen, daß ich den Rest wohlwollend unter den Tisch fegte.



▲ *Hau drauf, Alter!*

Ähnliches geschah mit meinen ersten Gegnern: Nachdem ich mich für einen Fighter entschieden hatte, bekam ich den ersten Kontrahenten zu Gesicht. Der stand vielleicht mal vier Sekunden, dann hatte ich ihn mit ein paar gut gedrückten A-B-C-Knöpfen und einigen Joyboard-Stick-Bewegungen erlegt... pardon... -ledigt.

Sieger in einer Runde ist, wer zwei von drei Kämpfen gewinnt. Schaffe ich das, kann ich zwischendurch noch einen satten Punktebonus holen, indem ich meine Kräfte messe (und erhöhe). Verliere ich, bleiben mir ein paar Continues, um mit dem Gegner weiterzumachen, von dem ich zuletzt geschlagen wurde – allerdings in einer neuen Szenerie.



▲ *Den haben wir erledigt!*

Natürlich werden die Typen (und Kämpferin Sonya – lechz) nicht schwächer, mit der Zeit kommen sie auch mit recht unfairen Methoden daher. Das kennt man allerdings auch schon aus den beiden *Streetfightern* und diversen anderen Games. In der Zwei-Spieler-Option spielt man zunächst gegeneinander. Der Sieger kämpft gegen Modul-Fighter weiter. Wenn beide Spieler Gegner des gleichen Typs erwischen, unterscheiden diese sich in der Farbe. Apropos gleiche Gegner: Irgendwann bekommt man seinen Doppelgänger zu Gesicht, der genau die gleiche Kraft, die gleichen Fähigkeiten und die gleichen Tricks auf Lager hat wie der Spieler selbst. Diese Sequenz gefiel mir persönlich am besten – wer hat schließlich schon mal gegen einen Spiegel gekämpft? Hier geschieht dies par excellence. Man muß den Meistertitel erreichen, doch bis dahin ist es ein weiter Weg. Was die einzelnen Schläge, Tritte, Schulterwürfe usw. angeht, so sollte man anfangs ruhig nach der Haudrauf-Methode arbeiten. Erst bei den knackigen Gegnern (ich verrate nicht, was da noch kommt, sonst ist der Überraschungseffekt futsch) empfehlen sich gut angesetzte Hiebe, die in der Anleitung recht gut erklärt werden.

Aus dem Speaker kommt atmosphärische Musik, die sich dem jeweiligen Austragungsort sehr gut anpaßt, und natürlich gibt es Kampfgeräusche en masse. Außerdem erscheinen Bildschirmhinweise wie "Finish him (her)!" oder "Fight!", wobei auch etwas Sprachausgabe ertönt.

Wie anfangs gesagt, ist die Grafik, insbesondere die Gestaltung der Hintergründe, nicht berauschend (daher die Zweiteilung der Note). Wäre hier etwas mehr Arbeit in das Spiel geflossen, so hätte ich mich durchaus zu einem Hitstern überreden lassen. Außerdem sind 140 DM doch etwas happig. Aber auch mit einem einfachen "Gut" kann Mortal Kombat leben. An den Automaten kommt die Mega-Drive-Version freilich nicht heran. ■

kate



▲ *Jetzt geht's ihm an den Kragen!*

ASM-WERTUNG von 0 bis 12	
Grafik/Animation	5/10
Sound	8
Spielablauf	10
Motivation	10
Gesamtnote	10

»GUT«

Hol es Dir, das starke SPECIAL Nr. 21!



Natürlich hyperfrisch und topaktuell! Für alle, die beim Spielen den Spaß haben und auf zeitraubende Herumraterei gern verzichten wollen

JETZT am Kiosk oder mit beiliegender Bestellkarte direkt anfordern

Rekrut zum Captain gemacht

CAPTAIN AMERICA AND THE AVENGERS

System: **Super NES**, VK-Preis: **ca. 120 DM**, Hersteller: **Mindscape**, England, Muster von: **Hersteller**.

Wer diesen Mr. America zum Captain gemacht hat, der gehört sofort gefeuert. Allerhöchstens Schütze Arsch im letzten Glied.



▲ *Kollisionsabfrage per Zufallsgenerator???*

Marvelhelden sind nicht erst seit letzter Woche Hintergrund für diverse Action-Games. Nun also auch Captain America auf dem SuperNES. Mindscape hat sich den Superfiesling Red Skull als Oberbösewicht herausgepickt. Eben jener hat nun eine Mind-Machine entwickelt, mit der er sich die Welt untertan machen will. Im typischen Prügelspiel-scrolling geht es durch sechs Levels, die vollgestopft sind mit fiesen Feinden. Endgegner und Zwischengegner sind natürlich Ehrensache. Hat ein Held sein Leben ausgehaucht, kann man zwischen vier



▲ *Trainingsmodus: jeder gegen jeden*

verschiedenen Heroes im Continue wählen. So weit so gut, Grafik, Sound und Finessen bewegen sich im unteren Mittelfeld. Denn Tiefpunkt gibt's aber bei der Kollisionsabfrage. Die ist dermaßen schlecht, daß sich einem die Fußnägel aufrollen. Alles in allem nur für Fans zu empfehlen. Selbst wenn eine Trainings- und eine Zwei-Spieler-Option zur Verfügung stehen. ■

cus

ASM-WERTUNG von 0 bis 12	
Grafik	5
Sound	6
Spielablauf	5
Motivation	4
Gesamtnote	5
»MANGELHAFT«	

Haß mich, ich bin das Puzzle

FRANKY, JOE & DIRK ON THE TILES

System: **Game Boy**, VK-Preis: **ca. 60 DM**, Hersteller: **Elite**, England, Muster von: **Hersteller**.

Und wieder mal dürfen Puzzleteilchen durch die Gegend geschoben werden. Nicht gerade neu, selbst wenn ein paar verwirrende Extras das Puzzlespielchen noch etwas schwerer machen sollen.

Sicher kennt Ihr noch die Schiebepuzzles aus frühester Jugend. In einem festen Rahmen sind quadratische Teile eingesetzt, und nur ein Feld ist frei. Nun müssen die Teilchen so hingeschoben werden, daß ein Bild entsteht. **On the Tiles** hat 32 solcher Bilder, die unterschiedlich schwierig sind. Dazu kommen vier Schwierigkeitsstufen und zwei verschiedene Spielermodi. Zum einen kann man einfach gegen die Zeit spielen, und zum anderen gibt's noch Extras wie zum Beispiel Bomben, Zeitverlängerer oder einen Professor, der gelegentlich wahllos zwei Teile vertauscht. In Sachen Spielwitz reicht die Motivation gerade mal drei Level lang, dann ist so ziemlich der Saft raus, zumal die Bilder nicht gerade besonders einfallsreich sind. Gut die Hälfte der Pics surft halt auf der Dino-Welle mit. Bei späteren Levels (so ab dem 10.) wird es dann selbst im Easy-Modus extrem schwierig.



▲ *Die Idee mit den Schiebepuzzles ist nun wirklich nicht gerade neu*

Ein wenig mag einem das Heulen kommen, wenn man die 60 Mark dafür gelöhnt hat. Denn der Gegenwert ist eher mäßig. Fans sollte das Urteil für Normalsterbliche jedoch nicht abschrecken, ein Probespielchen zu riskieren. ■

cus

ASM-WERTUNG von 0 bis 12	
Grafik	6
Sound	6
Spielablauf	5
Motivation	5
Gesamtnote	5
»MANGELHAFT«	

Rattenbande

GALACTIC WARRIOR RATS

System: **PC**, VK-Preis: **ca. 30,– DM**, Hersteller: **Summit**, England, Muster von: **Die Cassette,** 32423 Minden.

Nach Mutantenkamelen und Ninja-Turtles soll es nun also auch noch Kriegsratten geben. Da Ratten Kulturfolger sind, haben sie sich neben den Menschen den Weg in den Weltraum geebnet. Auf einem neuen Planeten namens Smeaton Five stürzt ein Raumer ab, der neben einer humanoiden Besatzung auch Ratten beherbergt. Durch Strahlung mutieren die drei Ratze und nennen sich fortan "Newton", "Darwin" und "Einstein". Leider gibt's auf dem Planeten einen Riesenroboter, der ihnen ans Leder will, und so werden aus drei Kanalwühlern drei Helden. Die müssen jetzt – ausgestattet mit Zahlungsmitteln – Waffen und Ausrüstung kaufen und dem Super-Robot den Garaus machen. Ganz so einfach ist das nicht, denn im Inneren des Riesenrobots gibt es jede Menge Ableger, die nicht nur schießen wie die Henker, sonder bei Berührung auch noch Energie kosten.

Das Billig-Spielchen Galactic Warrior Rats ist ein reines Ballerspiel. Geschossen werden muß auf alles, was sich bewegt (mechanisch). Nichts Weltbewegendes also, aber für den Preis auch nicht schlecht. Die Soundkarte durch ein bißchen Musik im Adlib-Modus unterstützt, aber viel kommt dabei nicht raus. Die Grafik kommt, wenn auch nicht glasklar, dann doch ganz gut. VGA reicht. ■

jb



▲ *Ballern, ausweichen, ballern, rennen, ballern ...*

ASM-WERTUNG von 0 bis 12	
Grafik	7
Sound	5
Spielablauf	7
Motivation	7
Gesamtnote	7

»ZUFRIEDENSTELLEND«

Briefe an die Redaktion

In Dino veritas?

Wenn alle darüber reden, wollen wir natürlich nicht nachstehen. Und so mußte die gesamte Redaktion kürzlich ins Kino, nur um mitreden zu können.
Ja, genau dieser Film mit den Dinos. Auf Schritt und Tritt verfolgen sie einen: im Beruf, in allen Situationen ("mein kleiner Dino, du..."), in allen Lebenslagen – Lagen? Vielleicht sogar bald dreilagig im Badezimmer? Grusel!... – Kürzlich wollten wir unseren Damen was Gutes tun und kauften so'n Überraschungsei, und was war drin? Ein Dino! Oder morgens im Radio. Was wird gespielt? Dean Martin, Spitzname DINO. In der örtlichen Fastfood-Bude gibt es neuerdings Dino-Burger, beim Griechen wurde aus "Dionysos"- kurzerhand "Dinosys"-Platte gemacht, und der komische Benz, der seit Tagen zwei Straßen weiter parkt, hat das Kennzeichen DI-NO 1993. Gibt es denn kein anderes Thema mehr auf dieser Welt? DOCH! Hier im Feedback, das 100% dinofrei ist; nur hier ist die Welt noch in Ordnung. Zumindest heißen wir noch ASM und nicht ADM (Aktueller Dino Markt). Falls Ihr das (auch) nicht ändern wollt:



ASM, Kennwort: Dino(is)back – oder Feedback,
Posfach 1870,
37269 Eschwege
Eure ASM-Redaktion

Spielkind

Liebe ASM-Redaktion
Als altes Spielkind kaufe ich mir gelegentlich Eure Zeitung, um mich über den neuesten Stoff zu informieren, der auf dem Markt ist. Bisher hat mir Eure Zeitung auch immer sehr gefallen. In der Ausgabe 9/93 trübten allerdings einige rassistische Sprüche gegen Apple-Rechner meinen Lesespaß. Ich habe nämlich selbst gerade vor, mir privat einen MAC zu kaufen, um dem Chaos der PC-Welt (nicht die gleichnamige Zeitung) zu entfliehen. Denn solche Spielchen wie "Soundkarten und Scanner vertragen sich nicht" (das heißt: ständig Steckkarten aus- und einbauen) oder dieses tolle Spiel "Windows, Wahnsinn für Zuhause" sind für mich nichts mehr.
In meinem fortgeschrittenen Alter (27) und nachdem ich die Homecomputerentwicklung von Anfang an mitgemacht (Sinclair ZX 81, VC 20, C-64, Amiga 1000, PC 286, PC 386) und da reichlich Chaotisches erlebt habe, wird es Zeit, mir einen Rechner zuzulegen, auf dem ich nicht nur den schnöden Verwaltungskram erledigen kann, sondern auch SPIELEN, SPIELEN, SPIELEN, und zwar ohne daß ich vorher meine Soundkarte wieder einbauen muß weil ich kurz vorher gescannt habe. Eure Hauptsticheleien gegen den MAC begründen sich immer auf den Eurer Meinung nach zu hohen Preis. Und gerade damit bin ich nicht einverstanden!
Ein Performa 200 (MAC Classic) kostet gerade mal 1300.– DM (MAC Color Classic 1400.– DM). Einen PERFORMA 400 (MAC LC II) kriegt man für 1700.– DM, und da stört man schon die Kreise von 386-PCs. Eine Klasse höher, beim Performa 600, für den man schon 2800.– DM Klötze hinlegen muß, ist man aber schon soweit, seinem 486 Lebewohl zu sagen. Man besitzt dann einen Rechenknecht, der von vornherein mit zukunftsträchtiger Hardware konzipiert war und seitdem konsequent weiterentwickelt und betreut wurde (Betreuung ist für PC-Besitzer ein Fremdwort! – Einer, der's weiß) und keine in die Jahre gekommene, mehrmals erfolglos geliftete (286, 386, 486, ...halt: Pentium) ehemalige Textverarbeitungsmaschine. Ich möchte hier keinesfalls den PC miesmachen, ich habe ja selber einen und werde ihn auch behalten - denn für manche Sachen braucht man halt einen PC – aber für grafische Anwendungen eignet sich ein MAC doch besser.
Zumal der Preisunterschied kaum mehr spürbar ist (auch beim CD-ROM: Das Apple-Laufwerk CD 150 kostet knapp 400.– DM. Für ein PC-Laufwerk

legt man das gleiche hin, hat aber dann keine SCSI-Schnittstelle, sondern einen schnöden AT-Bus) nachdem Apple die Preise so gesenkt hat. Meine Anregung: Bringt mehr Games für den MAC, Konsolen sind sowieso tot. Interessant sind eh nur tragbare Konsolen, denn sonst kann ich mir gleich einen Rechner kaufen. Und wozu gibt's eigentlich ein MAC-Powerbook? (Zum SPIELEN, SPIELEN, SPIELEN für unterwegs.)
Also nix für ungut, und möge die Macht auch mit den PC-Besitzern sein.

(Anonym)

(Anm. d. Red.: Wenn wir bei den Macintoshs nicht eine große Spielewelle schwappen sähen, hätten wir wohl kaum in der von Dir so geschmähten Ausgabe 9/93 einen dicken, fetten Schwerpunktartikel über Mac-Spiele gebracht. Daß die Dinger klassischerweise als Nobel-Maschinen gelten, wird wohl kaum einer bestreiten wollen – wenn auch die Preise der Hardware in letzter Zeit in PC-gewohnte Gefilde gefallen sind. Das kann man von der Anwendersoftware leider noch nicht behaupten.
Und um Dich vollständig ganz böse und gemein fertigzumachen und mundtot zu kriegen, kommt hier der Ultrahammer: Was glaubste wohl, wieviele Macs bei uns inne 4ma eingesetzt werden? Ganze 4 Arbeitsplätze plus eines jener von Dir gepriesenen Powerbooks. Unser größter Mac ist ein Quadra 800, und gespielt wird auf den Dingern selbstverständlich auch. Aber das von wegen "keine Anpassungsprobleme nimmermehr" und so kannste Dir mit viel Feuchtigkeitscreme abschminken. Was die Hardware an Stabilität und einheitlichen Schnittstellen bringt, machen die Betriebssystemversionen im Zusammenspiel mit den vielen, vielen Programmversionen und -versiönchen wieder wett. Und ob ein Rechner sich sang- und klanglos (PC), mit einem Guru (Amiga) oder mit irgendeiner geschwätzigen, aber in der Regel völlig unpassenden, Alarmbox (Mac) verabschiedet, macht irgendwie nicht den großen Unterschied. Damit wir uns nicht falsch verstehen: Hier hat niemand was gegen Apple-Rechner! Wir werden in Zukunft garantiert immer mehr Spiele-Neuvorstellungen und auch Berichte über Konvertierungen für Mac-Systeme bringen.
Daß uns jetzt bloß um alles in der Welt nicht etwa PC-Freaks eine Riesen-Preisliste schicken, die beweist, daß man PCs DOCH billiger kriegt! Auch alle Amiga-Freunde seien gebeten, auf die Übersendung derartiger Preislisten zu verzichten, desgleichen alle Konsolisten, Atarianer, UNIX-Workstation-Fraggles und so weiter. Das Feedback ist eigentlich weder als Werbung noch als Antiwerbung für/gegen bestimmte Rechnersysteme gedacht, und Preislisten nehmen sich in (bezahlten, hähä!) Anzeigen viel hübscher aus.

sz

Den Konflikt zwischen den Amiga-Usern, PC-Freaks, Konsolenjohnnys und den Getreuen des Macs überlassen wir der UNO-Vollversammlung, die ja in Sachen Grabenkrieg einige Erfahrung hat. Doch soviel dazu: Diskettenschleudern ist laut Genfer Konvention verboten. Laß die Sache mit den toten Konsolen bloß keinen hören, da liegt nämlich der Löwenanteil des Computerspieleumsatzes weltweit! cus)

Wiedersehen

Vor fast genau einem Monat – ich hatte meinen Vater gerade überredet, meinen PC nach einem Jahr endlich zur Reparatur zu bringen – fiel mir auf, daß ich doch überhaupt keinen Schimmer mehr von der aktuellen Software-Scene hatte. Im Oktober 1992 hatte ich die (den) ASM aus finanziellen Gründen abgesetzt (mehr als 70 OES bzw. 10 Mark kann ich im Monat nicht für Magazine ausgeben), und nur noch die XY-Games gelesen. Von Wiedersehensfreude mit Mats, Uli und den anderen gepackt, stürzte ich gleich in den nächsten Zeitungsladen, um mir die aktuelle ASM zu besorgen. Ich düste gleich wieder nach Hause, schlug die Zeitung auf und BUMMMM! Was war das?! Da glotzte mich doch aus dem Editorial (Ich hoffe, jedes der mitteilungsbedürftigen Kids weiß, was das ist) ein vollbärtiger, etwas beleibterer Hosenträger-Fetischist an. Ich dachte mir: "Schlimmer kann's nicht werden" und begann die Seite zu lesen. Was der Typ namens Peter Schmitz da über den STREIK COMMANDER oder das MAASTRICHT STRIP POKER schrieb, war voll von journalistischem Sarkasmus und Ironie. "Gar nicht mal so schlecht, der Mann." Außerdem kürzt Ihr, zu meinem Wohlgefallen, die Briefe im Feedback nicht mehr. Bei Uli bestand ein zweiseitiger Brief aus drei (3) Zeilen mit Kürzungszeichen (...) dazwischen. Die neue Crew sieht zwar etwas "gealtert" aus, aber das kann man ja übersehen.
Also, Jungs und Mädels, Ihr müßt nur noch Eure pubertären "Pickel und Hemmungen" aus den Texten kriegen, und Ihr seid wieder so gut wie vorher.
Aber jetzt zu etwas ganz anderem:
Könnt Ihr uns österreichischen und Schweizer Leseausländern nicht mal erläutern, wie das mit den Geldüberweisungen bei Tips für Secret Service funktioniert?
Ach ja, da hätt' ich fast was vergessen. Könnt Ihr nicht die Bücher- bzw. Brettspielvorstellungen anderen Magazinen überlassen? Wenn ich mir ein gutes Brettspiel oder Buch kaufen möchte, geh ich in eine Bücherei oder einen Spielwarenladen, da werd' ich sicher genauso gut informiert.
Und noch zwei Verbesserungsvorschläge:
1. Könntet Ihr nicht im CHECKPOINT alle Redakteurskürzel angeben?

2. Das Cover der 9/93 war echt zum OOPSen! Da gab's auch mal bessere!
Als ich mir die 9/93 so durchblätterte, fiel mir die HOTLINE-Anzeige auf. Ich denk' mir: "Endlich mal ein Foto, so richtig aus dem Leben gegriffen, das kann gar nicht gestellt sein!" Doch was fällt mir beim genaueren Hinsehen auf? – Da steht doch Mr. Hosenträger höchstpersönlich in der Reihe. Von wegen so richtig aus dem Leben usw.

(Anm. d. Red.: Wieder einer ohne lesbare Unterschrift – und eh' daß ich hier einen Phantasienamen... nee, nee. Das mit dem ersten Eindruck von unserem Peter zeigt wieder mal, daß man niemanden nach seinen Ho... äh, seinem Äußeren beurteilen soll. Gleiches gilt auch für das Cover der ASM – der eine mag's, der andere halt nicht. Recht machen kann man es eh keinem. Unsere Kürzel findest Du im Impressum hinter unseren Namen. Zu dem Hotline-Bild: Das IST aus dem Leben gepfiffen! Oder glaubst Du etwa, wir hätten extra 'ne Telefonzelle nachgebaut? Nöööööö. Peter hatte nur schusseligerweise mal wieder sein Käsebrot in der Redaktion vergessen und wollte den Mann von der Hotline telefonisch bitten, es anzubinden, damit es über Nacht nicht wegläuft.
Das mit dem Geld ins Ausland: Man bekommt einen Verrechnungsscheck, den auch Schweizer und österreichische Banken einziehen und in der jeweiligen Landeswährung gutschreiben. Das funktionierte bisher immer ohne Probleme. Also nur her mit Deinen Lösungen.

kate

Hm, unverdientes Lob ist ja besser als gar keins – aber, um der Wahrheit die Ehre zu geben: Auch wir kürzen mal den einen oder anderen Leserbrief, wo er gar zu weitschweifig wird, und markieren das dann mit den berühmten Punkten. Geht nicht anders, sonst müßten wir eine Art Telefonbuch aus jedem Feedback machen.
Bücher und Tabletops haben wir drin, weil wir glauben, daß wir nicht die einzigen sind, die Spaß dran haben. Leute, die Computerspiele mögen, sind oft auch für bestimmte Sorten von Büchern und Gesellschaftsspielen zu haben. Darum geben wir hier Tips – damit man nicht für jede kleine Info ahnungslos in irgendwelchen Läden herumstolpern muß. Die meisten Leser, die sich so bei uns melden, finden das auch O.K..

sz)

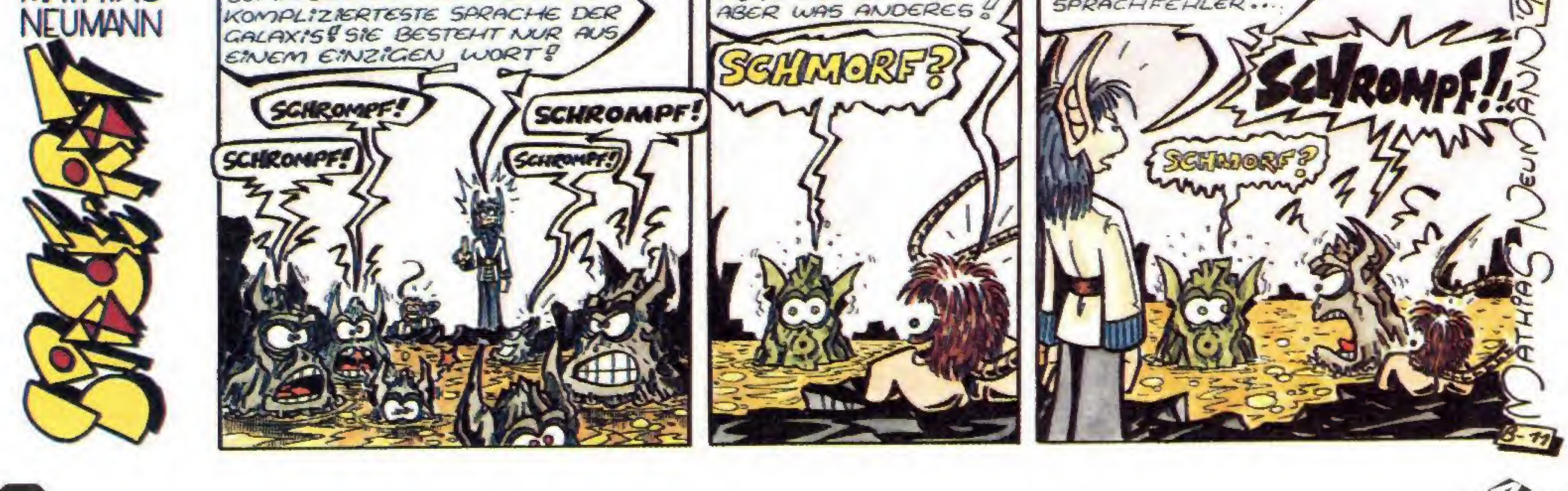
Abspann

Hallöchen...
ich lese schon seit drei Jahren Euer ehrenwertes Blatt und muß nu' mal auch Dampf ablassen (welche Gelegenheit ist da besser als im Feedback-Teil der ASM?!?)
Nun aber ernst. Es scheint ja auf dem PC Mode zu sein, daß der Spieler mit einem grandiosen Vorspann gelockt wird. Das Game läßt sich oft ebenfalls sehen, doch dann... – oops, wo war der rechtverdiente Abspann...? Oder war er so unauffällig, daß man ihn übersehen hat? Ich habe hier dazu gleich ein paar Beispiele aufgelistet. Während das Verhältnis Vorspann-Spiel-Nachspann bei Indiana Jones and the Fate of Atlantis und bei The Lost Files of Sherlock Holmes sehr gut gelungen ist, kann Wing Commander II und Ultima Underworld nicht recht überzeugen. Da hat man sich abgerackert und wochenlang geschuftet! Hätte man nicht wenigstens wieder Sprachausgabe liefern können? Okay – klar, daß dann auch die Megabytes in die Höhe schnellen. Aber bei Sherlock Holmes war's doch auch möglich! Die größte Frechheit in diesem Dilemma ist der "Abspann" von Syndicate. Nichts gegen das Spiel, das Game ist einmalig! Aber nach diesem genialen Vorspann und dem herrlichen Design des Games hätte man mehr erwartet. Man hätte wenigstens ein Bild oder so was machen können, aber da ist... – nichts! Nur einigermaßen guter Sound mit der Schwarzweiß-Version eines Bildes, das man beim Spielen fünfzigmal und animiert sehen kann. Da ist der Game-Over-Abschluß, technisch gesehen, um einiges besser. Vielleicht könntet Ihr ja demnächst mal zum Test dazuschreiben, ob der Abspann was taugt, eine Abwertung sehe ich trotzdem als (noch) nicht nötig an...

Doc was here!

Nachlieferung

Hallo ASM!
Ich habe im Mai '93 das Wing Commander 2 Speech-Pack bei OOPS *(Firmenname von der Redaktion geOOPSt)* in Mainz bestellt. Nach einer Woche Wartezeit kam dann ein Paket für mich. Nachdem ich die Rechnung beim Postboten per Nachnahme bezahlt hatte, öffnete ich das Paket. Es wurde mir nicht das Speech-Pack geliefert, sondern die 2. Mission-Diskette von Wing Commander 2, die ich schon hatte. Kurz danach schickte ich die Zusatzdiskette als Päckchen zurück. Ich erhielt deswegen keinen Beleg. Nach 2 Wochen bekam ich immer noch keine Antwort. Daraufhin entschloß ich mich, dort anzurufen. Der Angestellte wollte mir gleich helfen, aber ich erhielt trotzdem keine Anwort. Als ich es noch drei- bis viermal versuchte, wurden mir nur ausweichende Antworten gegeben. Zum Beispiel meinte der Angestellte einmal, daß die Zusatzdiskette momentan nicht auf Lager wäre und daß sie in der nächsten Woche bei mir sein sollte. Aber ich bekam wieder keine Post. Nun haben wir August und ich versuche ständig, dort anzurufen, aber es ist immer besetzt. Ich habe es vor- und nachmittags versucht. Ob sie den Hörer danebenlegen oder ob sie andere Käufer betrügen, – ich weiß es nicht. Wenn Ihr mir noch ein paar Tips für diesen Fall geben könntet, wäre ich sehr dankbar. Jedenfalls haben alle Angestellten,



die ich am Telefon hatte, zugegeben, daß ich diese Zusatzdiskette bestellt habe.

Florian Sibus

(Anm. d. Red.: Schwierige Kiste. Grundsätzlich gilt bei allen Rücksendungen dieser Art: immer per Einschreiben, dann hast Du einen Beleg und kannst notfalls auch vor Gericht nachweisen, daß und wann Du das fragliche Produkt zurückgeschickt hast. Bei Deinem "Kampf" mit der Firma, die Dich so unfein behandelt hat, können wir Dir leider auch nicht großartig helfen, denn wir dürfen nach dem Gesetz keine Rechtsberatung geben.
Allgemein gilt aber: Wenn man auf eine berechtigte Reklamation etwa 8 Tage lang nichts hört, sollte man einen Einschreibebrief abfassen (mit Angabe einer Telefonnummer), in dem man ausdrücklich eine Frist zur Klärung der Sache setzt – angemessen sind hier etwa 14 Tage. Mit der Fristsetzung kann man gleich schon die Drohung verbinden, daß man die Sache bei Nichteinhaltung der Frist einem Anwalt übergibt. Rührt sich die entsprechende Firma auch nach Ablauf der angekündigten Frist nicht, sollte man – sofern man rechtsschutzversichert ist – tatsächlich einen Anwalt einen Brief schreiben lassen. Das genügt in der Regel auch, damit Du das richtige Produkt bekommst – auf Mahnungen und Zahlungsbefehle, die immer Kosten bedeuten, möchte sich nämlich keine Firma einlassen. In Deinem Fall hast Du schlechte Karten. Du hast keinen Rücksendebeleg, es wurde keine Frist von Dir gesetzt und die ganze Sache hat schon reichlich Moos angesetzt. Immerhin besteht aber die Chance, daß der Umtausch wirklich nur von dem betreffenden Angestellten verschludert wurde. In diesem Fall würde ich es mit einem freundlichen Brief an den Geschäftsführer der Firma versuchen, in dem Du den ganzen Verlauf der Sache noch einmal schilderst.

sz)

Wolkenheim

Hallo, ihr da.
In der Ausgabe 7/93 war ein sehr interessanter Artikel zum Thema Indizierung; dabei war auch ein Bild des Games Wolkenheim 3C. Ich möchte hier einmal meine Meinung zu diesem Spiel zu Papier bringen: Ehrlich gesagt kann ich nicht so recht verstehen, warum dieses Game indiziert ist. Es stimmt zwar, daß in den Dungeons überall Hakenkreuze und ähnliche Nazi-Embleme abgebildet sind, aber jeder, der nicht völlig gehirnamputiert ist, stellt schnell fest, daß das Game nicht den Rechtsradikalismus verherrlicht – im Gegenteil. Eine Mission hat das Hauptziel Adolf Hitler kaltzustellen. Zugegebenermaßen ist das Spiel ein wenig gewaltverherrlichend, ich kenne aber jede Menge anderer Spiele, die mit viel blutigeren Action-Szenen bestückt sind. Insgesamt finde ich es wirklich schade, daß dieses Spiel indiziert ist – programmiertechnisch ist es nämlich echt eine Meisterleistung. Selbst auf meiner vorsintflutlichen Hardware (386SX, 16Mhz, 1 MB Ram) scrollt und zoomt die Geschichte butterweich, der Sound und die Sprachausgabe sind vom Feinsten, und die Steuerung ist wirklich genial...
Ich weiß außerdem nicht, ob Indizierungen bei Computerspielen soo viel bringen: Die meisten Spiele kann man ohne Probleme direkt vom Hersteller beziehen oder einfach von einem Freund raubk... (Ich bin ja auch an das Teil rangekommen, obwohl ich noch nicht 18 bin.)
Ich würde mich freuen, wenn auch andere Leser, die dieses Game mal angetestet haben, ihre Meinung dazu kundtun. Ich komme jetzt jedenfalls erstmal zum Ende.

Gutfried

(Anm. d. Red.: Ich glaube, das mit den Lesermeinungen ist gar nicht mehr nötig, denn ich kenne eigentlich niemanden, der es NICHT kennt. In einer Hinsicht irrst Du Dich aber: Wolkenheim 3C ist NICHT indiziert (ein uralter Vorläufer auf dem C-64 dagegen schon), da es offiziell nie in Deutschland erschienen ist. Und die BPS kann nun einmal nur auf Antrag tätig werden. Eines der antragstellenden Jugendämter muß einen solchen "Stein des Anstoßes" dazu erst einmal auf dem Markt vorfinden.

kate

Der Verband der Unterhaltungssoftware Deutschland mit Sitz in München hat kürzlich eine freiwillige Selbstkontrolle für künftig in Deutschland zu vertreibende Computer- und Videospiele aus der Taufe gehoben. Das Ding folgt dem Vorbild der Filmwirtschaft, die sich ja schon vor längerer Zeit selbst des Themas "Film/Video und Jugendschutz" angenommen hat. Ziel einer freiwilligen Selbstkontrolle soll es unter anderem sein, Indizierungen von Spielesoftware durch die BPS weitgehend überflüssig zu machen beziehungsweise gar nicht erst entstehen zu lassen. In Zukunft werden Spiele, die offiziell in Deutschland vertrieben werden, wahrscheinlich wie Videos mit einer Altersfreigabe versehen sein.
Bei der ganzen Diskussion um "Wolkenheim 3C" sollte man meiner Meinung nach nicht vergessen, daß in den USA zum Teil eine ziemlich naive Einstellung zum Dritten Reich, zum Zweiten Weltkrieg und zur Nazi-Ideologie herrscht. Ein Spiele-Entwickler aus USA sagte mir mal: "Wol....tein ist absolut genial – es bietet für jeden etwas. Nazis freuen sich über die liebevoll an die Wände gepinnten Führerbilder, Antinazis freuen sich, daß sie SS-Leute metzeln können, und der Rest freut sich über alles andere." Was für einen Amerikaner so "genial" ist, könnte gerade in Deutschland als jugendgefährdend betrachtet werden. Ich habe übrigens einen Brief von einem Leser gekriegt, der beim Spielen dieses Games (das mir selbst übrigens auch Spaß macht) an sich selbst mit Erschrecken eine ziemliche



	Amiga	IBM	Atari ST
A320 Airbus Edition USA /dt	89,95	89,95	89,95
A-Train /dt	82,95	89,95	—,—
A-Train Construction Set /dt	42,95	42,95	—,—
Abandoned Places 2 /dt	62,95	—,—	—,—
Aces of the Pacific + Mission Disk. /dt	—,—	79,95	—,—
Aces over Europe	—,—	74,95	—,—
Amberstar /dt	77,95	87,95	77,95
Arabian Nights /dt	46,95	—,—	—,—
B17 Flying Fortress /dt	64,95	89,95	69,95
Battle Isle + Data Disk. /dt	66,95	76,95	—,—
Battle Isle Data Disk. 2 /dt	41,95	41,95	—,—
Beavers /dt	46,95	—,—	—,—
Betrayal at Krondor /dt	—,—	77,95	—,—
Blaster /dt	49,95	—,—	—,—
Body Blows /dt	46,95	V,mö	—,—
Bundesliga Manager Prof. 2.0 /dt	69,95	69,95	69,95
Burning Steel /dt	—,—	84,95	—,—
Burntime /dt	V,mö	V,mö	—,—
Chaos Engine /dt	49,95	V,mö	49,95
Chess Maniac 5 Billion and 1	—,—	92,95	—,—
Chuck Rock 2 /dt	46,95	—,—	—,—
Civilization /dt	76,95	89,95	69,95
Comanche /dt	—,—	89,95	—,—
Comanche Mission Disk. /dt	—,—	49,95	—,—
Combat Air Patrol /dt	64,95	V,mö	64,95
Dark Sun	—,—	V,mö	—,—
Das Schwarze Auge 1 /dt	77,95	82,95	—,—
Das Schwarze Auge 2 /dt	V,mö	V,mö	—,—
Day of the Tentacle /dt	—,—	89,95	—,—
Day of Tentacle CD-ROM	—,—	89,95	—,—
Der Patrizier /dt	74,95	89,95	74,95
Desert Strike /dt	54,95	—,—	—,—
Dogfight /dt	V,mö	89,95	—,—
Doom	—,—	V,mö	—,—
Dune 2 /dt	54,95	63,95	—,—
Dungeon Master & Chaos strikes back /dt	64,95	—,—	64,95
Eishockey Manager /dt	74,95	82,95	—,—
Empire Deluxe	—,—	79,95	—,—
Eye of the Beholder 3	—,—	72,95	—,—
Falcon 3.0 /dt	—,—	89,95	—,—
Falcon 3.0 Mission Disk. /dt	—,—	57,95	—,—
Falllen Empire /dt	82,95	89,95	—,—
Fields of Glory /dt	—,—	89,95	—,—
Fire & Ice /dt	46,95	54,95	46,95
Flashback /dt	59,95	69,95	—,—
Football Manager 3 /dt	V,mö	84,95	—,—
Formula 1 Grand Prix /dt	76,95	89,95	76,95
Freddy Pharkas /dt	—,—	69,95	—,—
Goal! /dt	53,00	—,—	V,mö
Gunship 2000 /dt	69,00	89,95	—,—
Hannibal /dt	69,95	82,95	—,—
Historyline 1914 - 1918 /dt	82,95	82,95	—,—
Indiana Jones 4 - Fate of Atlantis /dt	86,95	89,95	—,—
Ishar 2 /dt	49,95	59,95	—,—
Jurasic Park /dt	57,95	66,95	—,—
King`s Quest 6 /dt	—,—	79,95	—,—
Lands of Lore /dt	—,—	V,mö	—,—
Leather God. of Phobos 2 /dt	—,—	59,95	—,—
Legend of Kyrandia /dt	63,95	63,95	—,—
Lemmings 2 /dt	62,95	84,95	66,95
Links 386 Pro /dt	—,—	89,95	—,—
Links Belfry Course	—,—	41,95	—,—
Lionheart /dt	56,95	—,—	—,—
Lost Vikings /dt	59,95	69,95	—,—
Lothar Matthäus /dt	V,mö	V,mö	—,—
Michael Jordan in Flight /dt	—,—	76,95	—,—
Might & Magic 5	—,—	79,95	—,—
Morph /dt	49,95	—,—	—,—
Pinball Dreams /dt	46,95	59,00	—,—
Pinball Fantasies /dt	54,95	—,—	—,—
Pirates! Gold /dt	—,—	89,00	—,—
Prince of Persia 2 /dt	—,—	69,95	—,—
Railroad Tycoon /dt	77,95	89,95	77,95
Railroad Tycoon Deluxe /dt	—,—	94,95	—,—
Return of the Phantom	—,—	89,95	—,—
Secret of Monkey Island /dt	69,95	84,95	72,95
Secret of Monkey Island 2 /dt	84,95	84,95	—,—
Secret Weapons of the Luftwaffe	—,—	79,95	—,—
Sensible Soccer `93 /dt	49,95	59,00	49,95
Sherlock Holmes /dt	—,—	87,95	—,—
Silent Service 2 /dt	77,95	77,95	77,95
Sim Farm /dt	—,—	V,mö	—,—
Space Hulk /dt	V,mö	84,95	—,—
Space Legends /dt (Inhalt: Elite Plus, MegaTraveller, Wing Commander)	74,95	79,95	—,—
Space Quest Compilation 1-4	—,—	89,95	—,—
Space Quest 5 /dt	—,—	69,95	—,—
Star Trek /dt	74,95	74,95	—,—
Street Fighter 2 /dt	56,95	—,—	56,95
Strike Commander /dt	—,—	89,00	—,—
Strike Commander Speech Pack /dt	—,—	34,95	—,—
Syndicate /dt	63,00	83,00	—,—
Taskforce 1942 /dt	—,—	89,95	—,—
The 7th Guest	—,—	139,00	—,—
The Legacy /dt	—,—	89,95	—,—
Tornado /dt	V,mö	69,00	—,—
Transarctica /dt	49,95	49,95	—,—
Traps `n`Treasures /dt	62,95	—,—	—,—
Ultima 7 /dt	—,—	84,95	—,—
Ultima 7 Teil 2 /dt	—,—	79,95	—,—
Ultima Underworld /dt	—,—	79,95	—,—
Ultima Underworld 2 /dt	—,—	79,95	—,—
Unlimited Adventures	—,—	72,95	—,—
Veil of Darkness /dt	—,—	87,95	—,—
Walker /dt	57,95	—,—	—,—
Wall Street Manager /dt	—,—	82,95	—,—
War in the Gulf /dt	69,95	74,95	—,—
Whale`s Voyage /dt	63,95	69,95	—,—
Wing Commander /dt	44,95	39,95	—,—
Wing Commander 2 /dt	—,—	84,95	—,—
Wing Com. 2 Spec. Oper. 1 oder 2 /dt	—,—	41,95	—,—
Wing Com. 2 Speech Pack	—,—	37,95	—,—
Wing Commander Academy	—,—	V,mö	—,—
Wizardry 7 /dt	V,mö	89,95	—,—
Wrestle Mania 2 /dt	52,95	54,95	52,95
X-Wing /dt	—,—	89,95	—,—
X-Wing Mission Disk. 1 /dt	—,—	39,95	—,—
Zool /dt	54,95	59,95	—,—

MEGA-HITS

Aces over Europe 75,— *IBM-PC*
Day of the Tentacle /dt 89,— *IBM-PC*
Goal /dt 53,— *Amiga*
Gunship 2000 /dt 69,— *Amiga*
Pinball Dreams /dt 59,— *IBM-PC*
Pirates! Gold /dt 89,— *IBM-PC*
Sensible Soccer `93 /dt 59,— *IBM-PC*
Syndicate /dt 63,— *Amiga*
83,— *IBM-PC*
Tornado /dt 69,— *IBM-PC*

Computer-ZUBEHöR

1 MB-Erweiterung für Amiga (abschaltbar & Uhr & schnelle Speicherchips)	***49,90***
2. Laufwerk 3,5" für Amiga	***139,00***
Advanced Gravis Joystick IBM-PC	***75,00***
Gravis Game Pad (Amiga & Atari ST)	***43,00***
Gravis PC Game Pad	***48,00***
Sound Blaster 2.0 Deluxe Edition /dt	***169,00***
Sound Blaster Pro Deluxe Edition /dt	***279,00***
Sound Blaster 16 ASP /dt	***469,00***
Das Lucasfilm-Buch 1 /dt	***29,80***
Das Lucasfilm-Buch 2 /dt	***29,80***

SONDER Angebote

	Amiga	IBM	Atari ST
Alien Breed Edition	22,95	—,—	—,—
Battlehawks 1942	24,95	24,95	24,95
California Games 2	22,95	22,95	22,95
F-15 Strike Eagle 2 /dt	32,95	32,95	32,95
F-16 Falcon /dt	32,95	—,—	—,—
F-16 Falcon Mission Disk. 1 oder 2 *je*	22,95	—,—	—,—
F-19 Stealth Fighter /dt	32,95	32,95	32,95
Imperium /dt	22,95	22,95	22,95
M1 Tank Platoon /dt	32,95	32,95	32,95
Maniac Mansion	24,95	24,95	24,95
Midwinter 2 /dt	32,95	32,95	32,95
North & South	22,95	22,95	22,95
Pinball Magic /dt	22,95	22,95	22,95
Pirates!	27,95	27,95	27,95
Populous + Data Disk.	24,95	29,95	27,95
Prince of Persia	19,95	22,95	—,—
Project X /dt	22,95	—,—	—,—
Shanghai 2 /dt	—,—	22,95	—,—
Tennis Cup 2	22,95	22,95	22,95
Turrican /dt	22,95	—,—	22,95
Turrican 2 /dt	22,95	—,—	22,95

✆ 0 2871 / 86 31
18 30 88
18 06 37 • 18 54 43
FAX 0 28 71 / 86 31

Bachler
Computersoftware

So könnt Ihr gleich bestellen: *Einfach bei uns anrufen und Eure Bestellung durchgeben, oder eine Postkarte/Brief mit Euren Wünschen an uns schicken. Der Versand erfolgt dann per Nachnahme (+ 9,— DM) oder per Vorkasse (+ 4,— DM). Ab 100,— DM Bestellwert liefern wir grundsätzlich portofrei. Auslandskunden bestellen bitte nur schriftlich gegen Vorkasse.*

Bachler — Computersoftware **Postfach 1113 • 46361 Bocholt**
Blücherstr. 24 • 46397 Bocholt

V,mö = Vorbestellung möglich • dt = Deutsche Anleitung oder Version

1/VII93

Feedback

Abstumpfung festgestellt hat. Er hat deshalb aufgehört, es zu spielen. Auch so etwas kann es also geben... sz)

Diverses

✉ Hallo,
ich hatte das Gefühl, ein weiterer Leserbrief täte not, und handelte danach:

A) Euer Secret Service leistet immer schlechtere Arbeit (X-Wing-Tip in Heft 8/93). Irgendwann liest man: "Wen bei 'Ports of Call' der Speaker-Sound stört, der sollte beim Laden 'Kein Sound' wählen." Auch Tips, die nicht funktionieren, bringen Ärger. Und noch ärgerlicher ist, daß ich die Tips in Heft 9/93 nicht ordentlich ausheften kann, ohne gleichzeitig Bazar und Testbericht zu entfernen. Statt Asche auf Euer könntet Ihr diesmal ja Geld auf mein Haupt kippen. Ich hoffe, die Rubrik kommt wieder auf die Beine, schließlich ist sie für mich Kaufgrund Nr. 1.

B) Eine DFÜ-Ecke wäre für mich ein Grund, das Abo nicht zu kündigen. Auch die Idee, einzelne Mailboxen näher zu beleuchten, ist sehr gut. Mich als DFÜ-Laien interessiert auch, wie man preisgünstiger telefoniert. Die Kosten verderben einem den ganzen Spaß. Wie entschärfen die Experten dieses Problem?

C) Nur weil etwas immer mehr Anhänger findet, braucht man es noch lange nicht zu bejubeln. Wenn Ihr "Gotcha!" und auch diverse "Simulationen" schon nicht kritisiert, wie es sich für einen vernunftbetagten Menschen gehört, solltet Ihr wenigstens neutral bleiben. Headlines wie "Highlights" oder "Abgefahren" sind jedenfalls keine Bestandteile eines neutralen Berichtes. Ich persönlich spiele lieber "Railroad Tycoon" oder "Maniac Mansion", erliege allerdings auch manchmal der Faszination von "X-WING" oder "Dune II", ohne aber zu verdrängen, daß mich die Spiele in die Rolle eines Killers schlüpfen lassen. Ich erwarte, daß Ihr demnächst mehr Feingefühl bei der Behandlung solcher Themen beweist, sie nicht verniedlicht und Euch auch nicht hinter schlechten Beispielen wie Cowboy und Indianer versteckt. Ich habe nämlich keine Lust, die Konkurrenz zu kaufen, weil Ihr Euer Magazin zur Plattform rechter Kriegstreiber, von denen es wahrlich schon genug gibt, verkommen laßt.

D) Was steckt hinter den Kleinanzeigen, die "Nebenverdienste bis DM 100,- täglich" bieten? Hat schon ein Leser Erfahrungen damit gemacht?

E) Warum ist "Blue Force" ein Highlight, wenn's nicht mal 'n Hit ist?

F) Wofür bekam "Twilight 2000" eine 12 in der Grafik? Die abgebildeten Klötzer können's ja wohl nicht sein. Und wofür überhaupt ein "Megahit" und 'ne Gesamtnote 12, wenn schon ein Teilpunkt mit 9 abschließt? Was ist "so gnadenlos" gut an dem Produkt? Grafik und Anleitung sind's nicht. Oder liegt ein Bündel Märchenbücher in der Verpackung? Das einzig Vernünftige an dieser Seite 96 ist wohl der Hinweis, daß Pazifisten nicht zur Zielgruppe gehören.

Tja, mehr hab' ich nicht zu meckern, was für Euch spricht. Im Großen und Ganzen: Macht weiter so!

Sascha Mamsch

(Anm. d. Red.:
A) Also nochmal: Daß ein altgedienter Flugiexperte sich an X-Wing keinen abbricht, ist mir schon klar. Die Leute, die mir jedoch an der Hotline die Ohren volljammern, spielen sowas in der Regel zum ersten Mal, und denen ist halt nicht mit zwanzig Seiten Bedienungsheftchen in Englisch geholfen. Den von Dir erwähnten "Tip" zu Ports of Call (grins!) konnte ich irgendwie in keinem unserer Hefte finden, habe ihn jedoch überprüft und kann Dir sagen, daß er tatsächlich funktioniert. Wieso es Dich so hart trifft, wenn eine Original-ASM-Bazar-Werbeseite in

WIAL-VERSAND GmbH

Liegnitzerstraße 13
82181 Gröbenzell
Telefon 08142/9011 & 8079 & 8273
Telefax 08142/54654

"LAUT LESERUMFRAGE ASM (AKTUELLER SOFTWAREMARKT) 1991 UND 1992 FIRMA MIT DEM BESTEN SERVICE"

Wial
Versand Service GmbH

IBM/PC CD-Rom

Titel	Preis
AEGYPTEN -MULTIMEDIA-	75,90
AFRIKA -TRAVELMAGIC-	59,90
ANIMATION MAGIC	75,90
AUSTRALIEN -MULTIMEDIA-	75,90
B17 FLYING F. & SILENT SERVICE 2	85,90
BATTLECHESS ENHANCED OEM VERSION	69,90
BEAUTY AND THE BEAST	79,90
BLUE FORCE	89,90
BURNTIME KOMPL. DT. VGA *	85,90
CASTLE MASTER/3 D CONSTRUCTION KIT DT. ANL.	49,90
CD 16 EDUTAINMENT KIT: INCL. SBLASTER 16 ASP/ CDROM LAUFWERK INTERN/AKTIVLAUTSPRECHER/ UND SOFTWAREPAKET	1.099,90
CD CADDYS	19,90
CHESSMANIAC 5 BILLION AND 1	85,90
CHESS MASTER 3000	59,90
CHESSMASTER PRO WINDOWS	99,90
CINEMANIA -MICROSOFT- FILMDATENBANK	139,90
COLOR MAGIC -CLIPY ARTS IM TIF FORMAT-	69,90
CONAN THE CIMMERIAN	**49,90**
CURSE OF ENCHANTIA	49,90
DANGER HOT STUFF VOL. 2	39,90
DER PATRIZIER KOMPL. DT.	89,90
DESKTOP PUBLISHERS DREAM	79,90
DINOSAUR ADVENTURE	79,90
DUNE	89,90
ERIC THE UNREADY	85,90
EUROPEAN RACERS RENNSIMULATION INCL. MODELLBAUSATZ VON REVELL DT. ANL.	85,90
EYE OF BEHOLDER 3	49,90
F117 A NIGHTHAWK & F15 STRIKE EAGLE 2	99,90
F15 STRIKE EAGLE 3 *	99,90
GIF IT NEWS	45,90
GRAPHMAGIC 2 ausges. Grafik, PD & Shareware	59,90
GUNSHIP 2000 INCL. SCENARIO	85,90
HOT NEWS	19,90
INCA KOMPL. DT.	119,90
INDIANA JONES 4-FATE OF ATLANTIS-ENCHANCED	89,90
IRON HELIX *	109,90
JONES IN THE FAST LANE	**39,90**
HISTORY LINE 1914-1918 KOMPL. DT. *	**65,90**
KINGS QUEST 5	39,90
KINGS QUEST 6	49,90
KODAK PHOTO ACCESS CD	65,90
LEGEND OF KYRANDIA	79,90
LINKS COLLECTION INCL. LINKS GOLF /FIRESTONE/BOUNTIFUL/BAY HILL CLUB	75,90
LAURA BOW 2 - DAGGER OF AMON RA	75,90
LONDON -MULTIMEDIA-	89,90
LOOM	49,90
LORD OF THE RINGS	99,90
LOST TREASURES OF INFOCOM 2	89,90
MAD DOG MC CREE	**75,90**
MANIAC MANSION 2 -DAY OF TENTACLE-	89,90
MANTIS FIGHTER -MICROPROSE-	**49,90**
MICROSOFT -BEETHOVEN-	149,90
MICROSOFT -STRAVINSKY-	**119,90**
MIG 29 FULCRUM & MIG 29 SUPERFULCRUM	49,90
MONKEY ISLANDS 1 LUCASFILM	44,90
PEGASUS 2.0	49,90
PIXEL PERFECT	54,90
PROTOSTAR *	75,90
PUTT PUTT FUN PACK	59,90
RAYTRACE MAGIC Raytrace und andere Bilder/Pgm´s	35,90
RETURN OF THE PHANTOM -MICROPROSE-	**99,90**
RINGWORLD	85,90
SECRET WEAPONS OF LUFTW. INCL. SCENERIES	59,90
SHAREWARE MAGIC ca. 600 MB	69,90
SHAREWARE PEARLEN 2 Spiele,DTP,Grafik, Animat.,..	45,90
SHERLOCK HOLMES III -MYSTERY ADVENTURE-	109,90
SOUND SENSATION	45,90
SPACE QUEST 4	49,90
STELLAR 7	**39,90**
SUPER CD II SHAREWARE	45,90
THE 7TH GUEST OHNE VIDEO/IN CD BOX	69,90
TOP SELLERS - TOP SHAREWARE SAMMLUNG -	29,90
TRAVEL MAGIC -USA NORDWESTEN-	69,90
TRIPLE TRIS COMPIL. INCL. TETRIS/WELTRIS/FACES	75,90
ULTIMA 6 & WING COMMANDER 1	39,90
ULTIMA UNDERWORLD TEIL 1 & 2	89,90
ULTIMA UNDERWORLD / WING COMMANDER 2	109,90
VGA MAGIC	69,90
WING COMMANDER INCL. MISSION 1 & 2	129,90
WING COMMANDER 2 INCL. OPER.1&2/SPEECH.	99,90
WILLY BEAMISH	44,90
WOLFPACK *	85,90
WORLD TRAVELLER	39,90
WRATH OF THE DEMON	**39,90**

Soundkarten/Zubehör

Artikel	Preis
DISKBOX FÜR 80 STÜCK 3,5"/SCHLOSS	19,90
DISKBOX FÜR 100 STÜCK 5,25"/SCHLOSS	19,90
ELIMINATOR GAMECARD GRAVIS	69,90
JOYSTICK COMPETITION PRO DIGITAL/ANALOG	59,90
JOYSTICK COMPETITION MINI DIGITAL/ANALOG	59,90
JOYSTICK FLIGHT CONTROL THRUSTMAST.	165,90
JOYSTICK GRAVIS ANALOG PRO	79,90
JOYSTICK GRAVIS -SCHWARZ-	69,90
JOYSTICK GRAVIS -TRANSPARENT-	85,90
JOYSTICK WEAPON CONTROL THRUSTM.	165,90
JOYSTICKVERLÄNGERUNG 15-POLIG	24,90
MATSUSHITA DOUBLESPEED CD ROM LAUFWERK INTERN, BENÖTIGT SB 16	**549,00**
MAUSMATTE	6,90
MIDIBLASTER	369,90
RUDDER PEDALS THRUSTMASTER	219,90
SCREENBEAT AKTIVBOXEN/ALLE SOUNDK.	49,90
SILICON MAUS / SERIELL / 3 TASTEN	45,90
SOUNDBLASTER 16 ASP DT. HANDBUCH	379,90
SOUNDBLASTER 16 BASIC DT. HANDBUCH	**269,90**
SOUNDBLASTER 2.0 DELUXE DT. HANDBUCH	139,90
SOUNDBLASTER PRO DELUXE DT. HANDBUCH	199,90
WAVEBLASTER -CREATIV-	359,90

Leerdisketten

Artikel	Preis
3,5" 2 DD NoName 10er	9,90
3,5" 2 HD NoName 10er	19,90
5,25" 2 DD NoName 10er	5,90
5,25" 2 HD NoName 10er	12,90

Sega Mega Drive

Titel	Preis
MAGNUM SET SEGA MEGA DRIVE DT. ANL.	359,90
MEGA DRIVE GRUNDGERÄT DT. VERS.	269,90
ARIELLE, DIE MEHRJUNGFRAU DT. ANL.	75,90
BATTLEOADS DT. ANL.	89,90
B O B DT. ANLEITUNG	99,90
BUBSY BOBCAT DT. ANL.	79,90
CHAKAN DT. ANL.	89,90
EXMUTANTS DT. ANL.	75,90
FATAL FURY DT. ANL.	99,90
FLASHBACK DT. ANL.	99,90
FLINTSTONES DT. ANLEITUNG	89,90
GENERAL CHAOS DT. ANLEITUNG	99,90
HARDBALL 3	79,90
HOCKEY 94 DT. ANLEITUNG	99,90
JACK NICLAS POWERCHALL. GOLF DT. ANL. *	79,90
JAMES BOND 007 -THE DUELL- DT. ANL.	85,90
JUNGLE STRIKE	99,90
JURASSIC PARK DT. ANL.	**99,90**
LEMMINGS DT. ANL.	85,90
MEGA LO MANIA DT. ANL.	85,90
MICKEY & DONALD DT. ANL.	75,90
MICRO MACHINES DT. ANLEITUNG	79,90
MORTAL COMBAT	109,90
MUHAMMED ALI BOXING DT. ANLEITUNG	89,90
MUTANT LEAGUE FOOTBALL DT. ANLEITUNG	89,90
N H L PA 93 ICEHOCKEY DT. ANL.	99,90
SHINING FORCE DT. ANLEITUNG	109,90
SUMMER CHALLENGE DT. ANL.	69,90
SUPERMAN DT. ANL.	89,90
SUPER KICK OFF DT. ANL.	89,90
SONIC THE HEDGEDOG 2 DT. ANL.	79,90
STREETS OF RAGE 2 DT. ANL.	79,90
TECHNO CLASH DT. ANL. *	99,90
THUNDERFORCE 4 DT. ANL.	79,90
WARPSPEED DT. ANL.	69,90
WONDERBOY IN MONSTER WORLD	115,90

Amiga

Titel	Preis
1869 HANDELSIMULATION KOMPL. DT. 1 MB	85,90
1990 -DIE 93ER EDITION-POLITSIMUL. KD 1 MB	34,90
ABANDONED PLACES TEIL 2 1 MB	65,90
ALIEN 3 *	59,90
ALIEN BREED 3 DT. ANLEITUNG	54,90
ANCIENT ART OF WAR IN THE SKIES DT. ANL. 1 MB	69,90
ARABIAN NIGHTS DT. ANL.	54,90
ARCHER MCLEANS POOL BILLARD DT. ANL. 1 MB	55,90
A.T.A.C. DT. HANDBUCH 1 MB *	65,90
A-TRAIN KOMPL. DT. 1 MB	79,90
A-TRAIN CONSTRUCTION SET KOMPL. DT. 1 MB	45,90
AV8B HARRIER ASSAULT 1 MB	59,90
B17 FLYING FORTRESS DT. ANL. 1 MB	69,90
BARDS TALE CONSTRUCTION KIT DT. ANL.	75,90
BATTLE ISLE DATA DISK NO. 2 DT. ANL.	49,90
BATTLETEAM (BATTLEISLE & DATA) DT. 1 MB	69,90
BATTLETOADS DT. ANL. 1 MB	59,90
BAZOOKA SUE KOMPL. DT. 1 MB *	**79,90**
B C KID DT. ANL.	54,90
BEAVERS DT. ANL	65,90
BLASTER DT. ANL. 1 MB	49,90
BODY BLOWS DT. ANL. 1 MB	49,90
BODY BLOWS GALACTIC DT. ANLEITUNG 1 MB *	55,90
BUNDESLIGA PROFESSIONAL 2 KD / 1 MB	69,90
BURNTIME KOMPL. DT. A500/A2000	**69,90**
BURNTIME NUR A1200 KOMPL. DT.	**69,90**
CAMPAIGN DT. ANL. 1 MB	65,90
CAMPAIGN DATA DISK KOMPL. DT. 1 MB	45,90
CHAMPIONSHIP MANAGER 93	54,90
CIVILIZATION 1 MB KOMPL. DT.	79,90
CIVILIZATION KOMPL. DT. NUR A1200	**79,90**
COHORT 2	59,90
COMBAT CLASSICS COMP. INCL. TEAM YANKEE /688 ATTACK SUB/ F15 STRIKE EAGLE 2 DT. ANL.	69,90
CONQUESTADOR KOMPL. DT.	65,90
CONQUESTADOR DATA DISK KOMPL. DT.	39,90
CRYSTAL KINGDOM DIZZY	44,90
D-DAY DT. ANL. 1 MB	89,90
DAS SCHWARZE AUGE: DSK 1MB KOMPL. DT.	79,90
DELUXE PAINT 4.0 AGA KOMPL. DT. 1 MB	199,90
DIGITAL DUNGEON 1 MB	19,90
DOGFIGHT -MICROPROSE- DT. ANL. 1 MB	**69,90**
DOMINIUM KOMPL. DT.	69,90
DUNE 2 KOMPL. DT. 1 MB	59,90
DYNABLASTERS 1 MB DT. ANL.	65,90
DYNATECH KOMPL. DT.	59,90
EISHOCKEY MANAGER 1 MB KOMPL. DT.	75,90
ENTITY DT. ANL.	65,90
EPIC DT. ANL.	65,90
EYE OF BEHOLDER 1 KOMPL. DT. 1 MB	69,90
EYE OF BEHOLDER 2 KOMPL. DT. 1 MB	85,90
FALLEN EMPIRE KOMPL. DT. 1 MB	89,90
FLASH BACK KOMPL. DT. 1 MB	79,90
FLIES - ATTACK ON EARTH DT. ANL. 1 MB	75,90
GAME OF LIFE DT. ANL.	59,90
GLOBAL GLADIATORS DT. ANL. 1 MB	**49,90**
GOAL DINO DINIS (KICK OFF 3) DT. ANL. 1 MB	59,90
GOBLIIINS 2 DT. ANL. 1 MB	65,90
GUNSHIP 2000 DT. ANL. 1 MB	69,90
HANNIBAL KOMPL. DT. 1 MB	75,90
HEXUMA KOMPL. DT. 1 MB	89,90
HIRED GUNS DT. ANL. *	65,90
HISTORY LINE 1914-1918 DT.	79,90
ISHAR 2 DT. ANL. 1 MB	54,90
JOE & MAC: CAVEMAN NINJA DT. ANL.	54,90
JOHN MADDEN FOOTBALL DT. ANL.	59,90
JONATHAN 1 MB KOMPL. DT.	79,90
JURASSIC PARK DT. ANL. 1 MB *	59,90
LEMMINGS 2 DT. ANL. 1 MB	69,90
LOST TREASURES OF INFOCOM (20 TITEL)	109,90
LOST VIKINGS KOMPL. DT. 1 MB	75,90
LOTHAR MATTAEUS KOMPL. DT. 1MB	65,90
MAD TV KOMPL. DT. 1MB	75,90
MONKEY ISLANDS 2 KOMPL. DT. 1 MB	79,90
MORPH DT. ANL.	49,90
NICKY BOOM 2 DT. ANL.	65,90
ONE STEP BEYOND DT. ANL.	54,90
OVERDRIVE DT. ANL.	49,90
PANZER BATTLES 1 MB	59,90
PATRIZIER 1 MB KOMPL. DT.	79,90
PENTHOUSE - HOT NUMBERS - DT. ANL.	39,90
PERFECT GENERAL 1 MB	79,90
PERFECT GENERAL DATA DISK	59,90
PERSONAL PAINT DT. ANL. 1 MB	69,90
PINBALL DREAMS DT. ANL.	59,90
PINBALL FANTASIES DT. ANL. 1MB	59,90
POPULOUS 2 SCENERY CHALLENGE DT. ANL.	39,90
PROJECT TERRA KOMPL. DT. 1 MB *	**65,90**
RAILROAD TYCOON KOMPL. DT. 1 MB	75,90
ROAD RASH DT. ANl.	59,90
SECRET OF MONKEY ISL. 1MB DT.	78,90
SHADOWWORLD DT. ANL. 1MB	65,90
SIM ANT KOMPL. DT. 1 MB	89,90
SIM CITY DELUXE EDITION DT. ANL.	85,90
SIM LIFE KOMPL. DT. NUR A1200 ! ! !	89,90
SIM LIFE KOMPL. DT. A500/A2000	**85,90**
SINK OR SWIM DT. ANL.	39,90
SLEEPWALKER DT. ANL.	59,90
SOCCER KID DT. ANL.	65,90
SPACE HULK DT. ANL. 1 MB	65,90
SPORTS COLLECTION -STARBYTE- DT. ANL.	69,90
SPORTS MASTERS COLL.INCL. PGA TOUR GOLF /INDIANAPOLIS 500/ADV. TENNIS TOUR	59,90
STARBYTE NO. 2 COLLECTION INCL. WINZER/ BLACK GOLD/SPACE MAX KOMPL. DT. 1 MB	69,90
STEIGENBERGER HOTELMAN. KOMPL. DT.	54,90
STREETFIGHTER 2 DT. ANL.	59,90
SUPERFROG DT. ANL. 1 MB	49,90
SYNDICATE KOMPL. DT. 1 MB	65,90
THEIR FINEST HOUR DT. 1 MB	69,90
THEIR FINEST HOUR MISSION	39,90
TORNADO DT. HANDBUCH 1 MB *	79,90
TRANSARCTICA KOMPL. DT. 1 MB	59,90
TRODDLERS DT. ANL.	65,90
VIKINGS - FIELDS OF CONQUEST DT. ANL. 1 MB	65,90
WALKER DT. ANL.	65,90
WAR IN THE GULF KOMPL. DT. 1 MB	75,90
WHALES VOYAGE DT. ANL. 1 MB	75,90
WOODYS WORLD DT. ANL. 1 MB	39,90
WORLD LEGEND DT. ANL.	49,90
YO ! JOE ! DT. ANL.	59,90

Preishits Amiga

Titel	Preis
688 ATTACK SUBMARINE	19,90
ADRENALYN DT. ANL.	19,90
AGONY -PSYGNOSIS-	29,90
ALIEN BREED SPECIAL EDITION 1 MB	29,90
AMNIOS	15,90
AQUAVENTURA 1 MB	29,90
ARMOUR GEDDON -PSYGNOSIS-	29,90
BANE OF COSMIC FORGE -WIZARDRY 6- 1 MB	29,90
BARDS TALE 3 DT. ANL.	29,90
B.A.T. 2 KOMPL. DT. 1 MB	**29,90**
BATMAN THE MOVIE DT. ANL.	**19,90**
BATTLECHESS 2 DT. ANL.	**29,90**
BATTLEHAWKS 1942	29,90
BATTLESQUADRON DT. ANL.	19,90
BILLS TOMATO GAME DT. ANL.	29,90
BLACK GOLD KOMPL. DT. 1 MB	29,90
BSS JANE SEYMOUR	19,90
BUDOKHAN	29,90
CADAVER 1 MB	**29,90**
CALIFORNIA GAMES 2	29,90
CARL LEWIS OLYMPIC CHALLENGE 1 MB	29,90
CAPTIVE DT. ANL.	19,90
CASTLES 1 MB DT. ANL.	34,90
CENTURION DEF. OF ROME DT. ANL.	29,90
CHAMPIONS OF KRYNN	29,90
CHAOS ENGINE DT. ANL. 1 MB	39,90
CHAOS STRIKES BACK 1 MB	29,90
CHART ATTACK COMPILATION INCL. LOTUS 1/ VENUS/JAMES POND/GHOULS N GHOST	34,90
CHRONOQUEST 2	15,90
CHUCK ROCK 2 -SON OF CHUCK ROCK-	29,90
CHUCK YEAGERS 2.0 DT. ANL.	19,90
COVER GIRL STRIP POKER	29,90
CREATURES	29,90
CURSE OF ENCHANTIA 1 MB	29,90
CYCLES -MOTORRADRENNEN-	29,90
DEADLINE -INFOCOM-	15,90
DELUXE STRIP POKER TEIL 1	29,90
DELUXE STRIP POKER 2	29,90
DEUTEROS KOMPL. DT. 1 MB	29,90
DOODLEBUG DT. ANL.	19,90
DREAM TEAM COMPILATION INCL. SIMPSONS/ WWF WRESTLING/TERMINATOR 2	39,90
DR. DOOMS REVENGE DT. ANL.	19,90
DUNE KOMPL. DT. 1 MB	29,90
EMLYN HUGHES INT. SOCCER DT. ANL.	19,90
FACE OFF ICEHOCKEY	**24,90**
F15 STRIKE EAGLE 2 1 MB	29,90
F17 CHALLENGE DT. ANL.	**29,90**
F19 STEALTH FIGHTER DT. KURZANLEITUNG	35,90
FIRST SAMURAI DT. ANL.	29,90
FISTFIGHTER	24,90
FOOTBALL CRAZY COLLECTION INCL. KICK OFF 2/ FINAL WHISTLE/PLAYERMANAGER	34,90
FORMULA ONE GRAND PRIX -MICROPROSE- 1 MB	34,90
FUTURE WARS -TIME TRAVELLER	29,90
GATEWAY TO SAVAGE FRONTIER	29,90
GEM "X"	**29,90**
GOLF -MICROPROSE- 1MB	29,90
GUNBOAT -ACCOLADE- 1 MB	29,90
HÄGAR	**24,90**
HARD NOVA	**29,90**
HARPOON 1.21 DT. ANL. 1MB	**29,90**
HEART OF CHINA DT. ANL. 1 MB	39,90
HILL STREET BLUES	29,90
HONDA R V F DT. ANL.	29,90
HUMANS 1 MB	29,90
HUMANS JURASSIC LEVELS STAND ALONE VERS.	29,90
INDIANA JONES 3 ADV. KOMPL. DT.	35,90
ISHAR KOMPL. DT.	**29,90**
IT CAME FROM THE DESERT INCL. ANTHEADS	39,90
JAGUAR XJ 220 DT. ANL.	29,90
KGB DT. ANL. 1 MB	39,90
KICK OFF 2	19,90
LAST NINJA 3 DT. ANL.	29,90
LEANDER -PSYGNOSIS-	29,90
LEGEND OF KYRANDIA KOMPL. DT. 1 MB	39,90
LOOM -LUCASFILM- 1 MB	29,90
LOST DUTCHMAN MINE	**19,90**
LOTUS TURBO CHALLENGE 2	19,90
LOTUS TURBO CHALLENGE 3 1MB	29,90
LURE OF TEMPTRESS KOMPL. DT. 1 MB	29,90
M1 TANK PLATOON DT. KURZANLEITUNG 1 MB	34,90
MANCHESTER UNITED EUROPE	29,90
MANIAC MANSION	29,90
MC DONALD ISLAND	19,90
MEGATRAVELLER KOMPL. DT. 1 MB	29,90
MEGATRAVELLER 2 KOMPL. DT. 1 MB	**29,90**
MICROPROSE SOCCER DT. ANL.	29,90
MIG 29 SUPERFULCRUM DT. ANL. 1 MB	34,90
MONSTERPACK VOL. 2 INCL. AWESOME/ SHADOW OF THE BEAST 2/ KILLING GAME SHOW	29,90
M.U.D.S. KOMPL. DT.	24,90
NICK FALDO GOLF 1 MB	39,90
NIGEL MANSELL RACING DT. ANL. 1 MB	19,90
NORTH & SOUTH	29,90
OBITUS 1 MB	29,90
OPERATION STEALTH DT. ANL.	34,90
OUTRUN EUROPE DT. ANL.	19,90
PANZA KICK BOXING DT. ANL.	29,90
PARAMAX DT. ANL.	9,90
PICTIONARY	29,90
PINBALL MAGIC DT. ANL.	29,90
PIRATES ! DT. ANL. 1 MB	29,90
POOL OF DARKNESS	29,90
POPULOUS INCL. PROMISED LANDS	**29,90**
POPULOUS 2 DT. ANL.	**34,90**
P. P. HAMMER DT. ANL.	19,90
PREMIERE MANAGER 1 MB	29,90
PRINCE OF PERSIA	29,90
R-TYPE 2	19,90
REACH FOR THE SKIES DT. ANLEITUNG 1 MB	34,90
RICK DANGEROUS 2 DT. ANL.	29,90
ROBOCOP 3 KOMPL. DT. 1 MB	29,90
ROBOSPORTS 1 MB	29,90
ROCKET RANGER / TV SPORTS FOOTBALL	29,90
SECRET OF SILVER BLADES	29,90
SENSIBLE SOCCER 92/93 DT. ANL. 1 MB	34,90
SHADOW OF THE BEAST 3 1 MB	29,90
SHINOBI	19,90
SHUTTLE 1 MB	29,90
SILENT SERVICE 2 -MICROPROSE- 1 MB	34,90
SILLY PUTTY 1 MB	29,90
SILKWORM	19,90
SIM CITY/POPULOUS COMPILATION 1 MB	24,90
SIMPSONS DT. ANL.	19,90
SPACE CRUSADE 1 MB	29,90
SPACE QUEST 4 DT. ANL. 1MB -SIERRA-	39,90
SPECIAL FORCES -MICROPROSE- 1 MB	34,90
STELLAR 7 -SIERRA-	29,90
STRIKE FLEET	**29,90**
SUPER HANG ON	24,90
SUPER MONACO GRAND PRIX	29,90
SUPER SPACE INVADERS	**24,90**
SUPER TETRIS	29,90
SWIV	29,90
TEAM YANKEE DT. ANL. 1 MB PANZERSIM.	29,90
TEARAWAY THOMAS	29,90
TENNIS CUP 2	24,90
TERMINATOR 2	19,90
TESTDRIVE 2 COLLECTION INCL. ALLEN SCENERY DISKETTEN DT. ANL. 1 MB	29,90
THE PLAGUE DT. ANL.	15,90
THUNDERHAWK AH 73 M DT. ANL. 1 MB	29,90
TITUS THE FOX	**24,90**
TREASURES OF SAVAGE FRONTIER	29,90
TROLLS	**29,90**
TURRICAN 2 DT. ANL.	24,90
TV SPORTS BASEBALL DT. ANL.	29,90
TV SPORTS BOXING DT. ANL.	29,90
UGH !	29,90
UTOPIA INCL. NEW WORLDS	29,90
VROOM INCL. VROOM DATA DISK DT. ANL.	29,90
WATERLOO DT. ANL.	**19,90**
WAXWORKS -ACCOLADE- KPL. DT. 1 MB	29,90
WING COMMANDER 1 1 MB	29,90
WIZ KID	29,90
WOLFCHILD 1 MB DT. ANL.	29,90
WWF WRESTLEMANIA WRESTLING	**24,90**
ZAK MCKRACKEN	29,90
ZOOL 1 MB DT. ANLEITUNG	29,90
ZYCONIX DT. ANL.	19,90

Abgabe nur solange Vorrat reicht

Amiga Zubehör

Artikel	Preis
AMIGA ACTION REPLAY 3 A 500	199,00
AMIGA ACTION REPLAY 3 A 2000	219,00
DISKBOX FÜR 80 X 3,5" DISKS	19,90
ELECTR. BOOTSELECTOR DFÜ-DF 3	39,90
EXTERNES LAUFWERK 3,5"	119,90
GENIUS TRIPLE MOUSE	49,90
GRAVIS GAME PAD	39,90
INTERNES LAUFWERK A 500 3.5"	159,90
INTERNES LAUFWERK A 2000 3.5"	149,90
JOYSTICK COMPETITION PRO 5000	29,90
JOYSTICK COMPETITION PRO MINI	29,90
JOYSTICK COMPETITION PRO STAR	39,90
JOYSTICK COMPETITION PRO STAR MINI	34,90
MOUSE JOYSTICK UMSCHALTER	49,90
MOUSE/JOYSTICKVERLÄNGERUNG	9,90
MOUSEMATTE	6,90
ROM/ROM PLATINE KICK 2.0/1.3 A500	99,90
SPEICHERERWEITERUNG AUF 1 MB	59,90
X-COPY PROFESSIONAL TOOLS INCL. HARDWARE	74,90

* = Bei Drucklegung noch nicht lieferbar - Irrtum vorbehalten
Liste gegen frankierten Rückumschlag. Bitte Computertyp angeben.
Versandkosten: Nachnahme plus DM 9,00
Vorkasse im Inland nur per Euroscheck plus DM 8,00
Ausland: Nur Vorkasse gegen Euroscheck + DM 20 Versand
BEI SOFTWARE AB DM 200,- BESTELLWERT NUR IM INLAND VERSANDKOSTENFREI
BESTELLANNAHME: Montag - Donnerstag 9.00 - 18.00, Freitag 9.00 -17.00

Feedback

Deinem Heft fehlt, kann ich irgendwie nicht nachvollziehen. Um jedoch zu beweisen, wie flexibel wir auf die Wünsche unserer Leserschaft reagieren können, haben wir in dieses Heft ein paar Ersatz-Bazar-Werbungen eingeflickt.

tom

B) Allzuviel ist von den Sysops im Lande noch nicht gekommen. Selbst ausgefuchste DFÜler haben gegen Telefongebühren bislang nur einen Trick entwickelt: ZAAAAAHLEN... – nee, im Ernst: Mit 'nem schnellen Modem läßt sich die Online-Zeit verkürzen. Wenn Du Dich an eine Box in Deiner Nähe hängst, die zu einem der größeren Netze gehört, kannst Du zusätzliche Gebühren sparen. Wenn Du dann Informationen oder Programme von weiter entfernten Boxen des gleichen Netzes "saugen" oder Nachrichten in die Ferne schicken willst, kannst Du dies im Rahmen des Netz-Pollings über Deine Stammbox tun. Bist Du als "Point" eingetragen, geht die Sache am schnellsten und bequemsten: dann kannst Du bestimmte Informationsgruppen "abonnieren". Diese werden vollautomatisch vom Point-Programm in gepackter Form "geholt", ausgepackt und lassen sich dann offline in aller Ruhe von Dir durchsehen.

C) Tja, das ist Deine Meinung. Ich sehe das anders, und viele Leserbriefschreiber auch. Hast Du die Diskussion speziell in Ausgabe 10/93 verfolgt? "Highlights" ist übrigens eine Rubrik, die herausragende oder besonders aktuelle größere Beiträge umfaßt. Die Rubrik allein bedeutet noch nicht unbedingt ein Jubelurteil über bestimmte Einzelaspekte. Daß das "Gotcha!"-Spiel ganz schön "abgefahren" ist, glaube ich schon – aber diese Cover-Schlagzeile bezog sich auf ganze 4 Beiträge und nicht auf "Gotcha!" allein. Es wäre auch zu fragen, ob die moralische Goldwaage wirklich das richtige Meßinstrument für Cover-Schlagzeilen ist.

D)Kann man grundsätzlich schwer sagen. Vorsicht überall da, wo man erst mal selbst Geld mitbringen muß, bevor man welches verdienen kann ("Schulungsunterlagen", "Musterpakete" und ähnlicher Nepp). Vorsicht auch bei Firmen, die Zeitschriftenabos über Werbekolonnen vertreiben: Kaum ein Werber macht hier die große Kohle, die zunächst angepriesen wird. Und der Schritt hinaus aus der Seriosität ist dabei nur sehr klein.

E) Zur Rubrik "Highlights": siehe oben. Der "ASM-Hit" sagt etwas über "trendsettende" Spiele mit einem hohen Maß an Eigenständigkeit aus. Die Wertungen dieser Spiele liegen in der Regel oberhalb der 10. Nicht alles, was vom Aufmerksamkeitswert her "Highlight" ist, muß diese Ansprüche erfüllen. "Highlight" heißt, daß es sich garantiert lohnt, sich mit der Sache zu beschäftigen.

F) Die Grafikwertung verdankt "Twilight 2000" in erster Linie der hervorragenden Echtzeit-Animation, die natürlich in den Screenshots nicht zum Ausdruck kommt. Der Megahit ist auf die – wie wir fanden – geniale und gelungene Verbindung von Strategie- und Taktikspiel mit Echtzeit-Action zurückzuführen. Die Gesamtnote berücksichtigt die Motivation des Spielers (also die Frage, ob das Spiel ihn "anmachen" und fesseln kann) besonders stark.

Gerade zu diesem Spiel gab es zugegebenermaßen Meinungsverschiedenheiten in der Redaktion. Der Tester konnte sein Urteil aber recht gut begründen, darum haben wir ihm nicht mit Waffengewalt ein anderes aufgezwungen. Was hast Du im Übrigen – abgesehen von dem Wertungskasten – gegen den Testbericht? Er beleuchtet doch alle Aspekte des Programms ganz treffend, oder?

sz)

✉ Zuerst mal 'ne Richtigstellung. Das Sprichwort heißt: Man muß die ASM schon vor dem Anfang loben. Am besten komme ich gleich zur Sache: Wird es eine deutsche Version von Blue Force geben? "Doktorspiele" ist nicht der erste, sondern der dritte Band über die Kindheit von Spirou (die anderen heißen "Bleib auf dem Teppich, Spirou" und "Paß doch auf, Spirou"). Nun zum Brief von Simon Gerber (9/93): Warum die Previews abschaffen? Es gibt Jugendliche, die nicht einfach so ein paar Hunnis aus der Tasche ziehen können – und wenn dann ganz plötzlich ein gutes Spiel erscheint, sehen sie alt aus. Und warum sollte man das 0-12-System abschaffen? Soll die ASM genau wie die meisten Magazine etwa diese unsinnige Prozent-Bewertung übernehmen? Nee, also da sind Zahlen schon besser. Nun zu Stefan Sipls Brief (9/93): Was denkt sich der Typ eigentlich? Behauptet doch, daß neben Falcon der PC nur Schrott ist. Spiel dich bloß nicht so auf, denn Dein flügellahmer Falke ist schon am Abstürzen..

Und nun zu E.Gal (9/93):

Previews sind nicht unnütz, wie ich schon weiter oben gesagt habe. Und wenn Dir das Cover nicht gefällt, reiß es ab oder nimm ein Blatt Papier und zeichne Dein eigenes Cover, das Du dann auf das alte draufkleben kannst, und das Poster kannst Du ja mit verbundenen Augen entsorgen oder der Lufthansa als OOPStüte schicken (allerdings glaube ich nicht, daß die gebrauchte OOPStüten annehmen). Und noch was zu Ursus (9/93): Feedback muß sein? Es gibt wohl keinen ASM-Leser, der nur drei Vokabeln beherrscht. Was, ein Poster von Euch allen? Prima Idee. Sofort machen – am besten gleich in der übernächsten ASM. So, und jetzt zur ASM selbst: Spieletests: mehr!!! Previews: mehr!!! Feedback: meeeehr!!! Secret Service: mehr!!! Konsolentests: haben Existenzberechtigung. Konvertierungen: endlich wieder zusammen.

P.S.: Was kann ein minderjähriger Leser, der gern Euer Kultmag abonnieren würde, dazu aber die Unterschrift seiner Eltern braucht, die sie ihm

MATHIAS NEUMANN



aber nicht geben, tun, um es trotzdem zu abonnieren?

Boris Dollinger

(Anm. d. Red.: Also, Boris, erstmal Vielenliebendank dafür, daß Du uns so mannhaft verteidigst. So etwas tut immer wieder gut. Eine deutsche "Force" ist nicht in Sicht. Tja, und das mit der Unterschrift der Eltern ist so 'ne Sache. Hat juristische Gründe, die sich nicht so ohne weiteres plattwalzen lassen. Meinst Du nicht, Deine Eltern lassen sich vielleicht doch überreden? Immerhin tut ein ASM-Abonnent ja eine ganze Menge für seine Bildung: Überleg mal, wieviele Worte so übers Jahr in den Heften drinstehen, wieviele messerscharf geschliffene deutsche Satzkonstruktionen, wieviele gängige englische Begriffe, wieviel praktische Lebensweisheit und... – nein, ist ja schon gut! Legt die weiße Jacke mit den verknoteten Ärmeln wieder weg. Ich hör' ja schon auf! sz)

FSK 18 für ASM?

✉ Als ich mir am 9. August mal wieder etwas Gutes antun wollte, kaufte ich die neue Ausgabe der ASM (Nr. 9, September 1993). Wieder zu Hause angelangt, blätterte ich gleich wie wild drauflos, so daß ich nach kurzer Zeit schließlich auf der Seite 32 ankam. Kurz darauf wurde ich von einer Übelkeit überfallen.

Was sahen meine Augen! Ich stellte mir sogleich einige Fragen:

1. Sollte man die ASM mit einer FSK von 18 Jahren verkaufen (beim Kauf Ausweis vorzeigen)?
2. Hatte ich die ASM in aller Eile mit einem Haustiermagazin "Wer hat ein Zuhause?" verwechselt?
3. Leidet Thomas Morgen unter Magersucht?
4. War es vielleicht schon das erste Bild zum Adventure "Eye of the Beholder 4"?
5. Habt Ihr Euch ein neues Haustier zugelegt oder seid Ihr dem Tierschutzverein beigetreten?
6. Zum Schluß sei noch gesagt, daß die ASM eine der besten Computerzeitschriften ist.

Ich hoffe, daß Ihr mir die Fragen beantworten könnt – und kündigt bitte nächstes Mal ein solches "Meisterwerk" von Bild an, damit man sich vorher die benötigten Medikamente aus der Apotheke besorgen kann. Den anderen Lesern wünsche ich eine schnelle körperliche und seelische Genesung.

Manfred Müller

(Anm. d. Red.: Gott sei Dank, ich heiß' nicht Müller. Aber den Blutorangen-Nektar von Eurem Saftladen könnt Ihr Euch in Zukunft alleine reinschütten. Der färbt ab! tom)

Zeichentrickträume

✉ Liebe ASM-Redaktion! Der Grund meines Briefes ist der Brief von "Dirk Pähler" –"Zeichentrickträume" – in der ASM 9/93. Auch ich bin durch Euren und auch Artikel im Konkurrenzmagazin auf Manga-Videos aufmerksam geworden. Weiter war und bin ich ein Fan der Serie "SDF 1". Und wie es der Zufall so will, habe ich eine Adresse in Österreich, die im Versand "Mangas" verkauft... Erst vor kurzem habe ich "Lensmen" bekommen und bin sehr zufrieden. Die Adresse lautet:

Funware Innsbruck
Andechstr. 85
A-6020 Innsbruck
Tel.: 0043/512/492626
oder
0043/512/361441
Fax.: 0043/512/361442

Hoffe, das hilft Euch und Dirk aus der Klemme, denn London ist doch etwas weiter als Innsbruck.

Manfred

(Anm. d. Red.: Aktion "Leser helfen Lesern" – sowas finden wir gut! Aber wir haben inzwi-

Feedback

schen einen ebenso heißen Tip: In Selters gibt es nicht nur die berühmte Blubberwasserquelle, sondern seit neuestem auch einen Laden, der sich auf Animées spezialisiert hat. Adresse gefällig?
Game Syndicate
Neustr. 1
56242 Selters/WW
Tel.: 02626/8658
tom)

Humans auf A 1200

Ich, weiblich, inzwischen 34, melde mich mal wieder. Thema Pro/Contra Feedback?! Also, das allererste, was ich in der ASM lese, ist das Feedback; das Wegfallen selbiger Rubrik würde einen Leser weniger bedeuten. Gott sei's gedankt (wieso muß er eigentlich immer herhalten?), steht eine Abschaffung ja auch nicht zur Debatte. Dieser elendige Krieg, Pro und Contra Feedback – wo's doch das Beste ist... – s.o.! Übrigens, Eure neue Rubrik "Telegramm aus USA": Super! Könnte noch eine Seite mehr sein. Liebe den Telegrammstil, ehrlich. Ich habe da auch noch eine Frage: Humans 1, ok, auch Humans 2, laufen nicht auf dem A 1200, welcher sich mein eigen nennt. Darf man hoffen, daß sich da auch etwas für den A 1200 tut?

Niki

(Anm. der Red.: Puuh, da isses wieder, das leidige Problem: Humans läuft tatsächlich nicht, der Amiga-Freak in der Redaktion bekam heraus, daß der Programm-Code den 68EC020 im A1200 derart vergewaltigt, daß da nichts zu machen ist. Allerdings besteht Hoffnung: Der A1200 setzt sich langsam aber gewaltig durch, dazu kommt noch, daß das CD32 über (fast) die gleiche Hardware verfügt. Die Firmen werden sich also in Zukunft eher an diesen Geräten orientieren, wobei auch so mancher "Oldie" vielleicht noch auf dem A1200 wiederkehrt.
jb)

Der Super-PC

Ich habe endlich den Schritt gewagt, meinen 64er verkauft und mir einen "Supercomputer der neuen Generation", wie ihn der Typ, von dem ich den Computer gekauft habe, in seinem Inserat nannte, gekauft. Leider habe ich nicht viel Ahnung von PCs, und so schreibe ich an ein Hardware-Fachmagazin wie die ASM mit einigen Fragen.

1. Ich habe eine Hercules-Karte. Warum wird sie von manchen Spielen nicht unterstützt, obwohl mir der Typ sagte, Hercules sei ein weitverbreiteter Standard?
2. Ist ein PC 64er-kompatibel?
3. Ich habe von diesem phantastischen "Windows" gehört (sowas wie GEOS, ne?). Aber es läuft auf meinem XT nicht, obwohl das doch für "eXtended Technology" steht.
4. Wenn ich Windows doch zum Laufen kriegen sollte (ich verstehe ein bißchen was von BASIC), soll ich mir dann eine Accelerator-Karte für meine Hercules-Karte kaufen?
5. Wieviele Farben kann meine Grafikkarte gleichzeitig darstellen? Und was hat es zu bedeuten, daß "Monochrome" an meinem Monitor steht?
6. Was ist eine serielle Schnittstelle?
7. Gibt es Textverarbeitungsprogramme für PCs?
8. Was ist besser – "Coala Painter" oder "Corel Draw" (oder so ähnlich)?
9. Der Typ sagte außerdem, sein neuer 486er sei geringfügig besser als ein XT. Kann ich meinen XT aufrüsten – er zeigte mir unglaubliche Dinge auf seinem 486er?
10. Kann man auch auf dem PC raubkopieren?
11. Ist Raubkopieren am PC illegal, strafbar oder sogar unkorrekt?
12. Soll ich mir ein 3,5"-Laufwerk zulegen und kann ich meine 1541II benutzen?
13. Gibt es eine aktuellere Version von MS-DOS als meine V. 2.3?
14. Ich habe eine Festplatte mit der Kapazität von unglaublichen 20 MB (also ca. 120 64er-Disketten). Trotzdem kann ich "Ultima VII.2" nicht installieren. Da stimmt doch was nicht!
15. Was bedeutet die Anzeige "Not enough Memory" bei Lemmings 2, obwohl ich achtmal soviel Speicher habe (512K) wie mein alter 64er?
16. Meine Joysticks passen nicht – der PC ist doch ein Spielecomputer?
17. Warum habe ich 1900 DM für einen Computer bezahlt, auf dem gar nichts funktioniert? In der Hoffnung auf baldige Hilfe verbleibe ich mit freundlichen Grüßen

James Sinclair von Guldenburg

(Anm. d. Red.: 1) Ist es auch. In Kassel wurde dieser Grafik-Karte sogar ein Denkmal errichtet.
2) Klar, die 5 1/4 Zoll-Disketten des PC kannst Du zur Erholung in eine 1541-Floppy schieben, und auch sonst gibt es einige herrlich lauschige Plätzchen, wo man sie reinschieben kann.
3) Da hast Du Dir vermutlich gar kein Computerprogramm, sondern die Rezeptur eines neuen Fensterreinigers zugelegt.
4) Nö, kauf Dir lieber 'ne Ansichtskarte vom Werdchen (Festplatz in Eschwege).
5) 2, hell und dunkel. Das "Monochrome" ist das Gegenteil von "Stereochrome", also hat er nur einen verchromten Lautsprecher (schau mal nach).
6) Das ist die Stelle in einer Serie, an der die Werbung reingeschnitten wird.
7) Aber sicher, z.B. AdLib (Additional Library).
8) Weder noch. Am besten hat sich bisher immer noch PAL bewährt (das mit Pansen).
9) Auch ich habe unglaubliche Dinge auf meinem (aufgerüsteten) PC. Aschenbecher, Flaschbier, schweinische Hefte...
10) Was bitte ist eine Raubkopie?
11) siehe 10)
12) Nein, denn: siehe 2)
13) Logo, z.B. 3.0!
14) Da hilft ein einfacher DOS-Befehl: format c:.**



15) Das bedeutet, daß die Lemminge nur ein eingeschränktes Erinnerungsvermögen an die rettenden Bauten haben – kein Grund zur Panik.
16) In der Farbe oder was?
17) Damit dieser Schwachsinn ins Feedback kommt... – grins.
kate)

Dies und das

Diesem Pinguin-Typ (Feedback 7/93, Seite 28) haben sie wohl ins Gehirn geschOOPSen!!! Wenn ihm die Zeitschrift nicht gefällt – schön für ihn! Dann soll er die anderen Leser aber nicht mit seinem gehirnamputierten Müll belästigen! So, das mußte raus. Warum sind eigentlich manche SR-Comics in Farbe und andere nicht? Thema Punktwertung: 0-12 ist O.K. und auf jeden Fall besser als Prozentwertung. Wofür so kleine Einteilungen? 5-10 Prozent mehr ist dann noch Geschmacksache! Die Poster in der 9/93 waren zum

FEED BACK SPLITTER

Könnt Ihr mir eine gute und vor allem günstige (ca. 200,- DM) empfehlen?

Robert Koch

(Anm. d. Red.: Och, die findest Du in Großstädten abends eigentlich an fast jeder Straßenecke. In Hamburg kann ich Dir da z.B. die Herbertstraße empfehlen, in Frankfurt die Kaiserstraße und in Eschwege das Werdchen...
kate)

Ach ja, wußtet Ihr schon, daß es auch schon im Mittelalter PCs gegeben hat? Damals nannte man sie Plumps Closett...

Ihr UN-Generalsekretär

(Anm. d. Red.: Nun weiß ich auch, warum Origin es tunlichst vermeidet, ihr Wing Commander mit WC abzukürzen.
kate)

Eines müßt Ihr Leutchen von der Redaktion noch begreiflich machen: Wieso kommt es, daß Klaus sich "kate" nennt? Oder ist das so einer mit ´ner hohen Stimme und hat 'nen Hüftwackelgang?

Der mitteilungsbedürftige Kid

(Anm. d. Red.: Weder noch. Ich verfüge über eine tiefe Stimme und habe ein ganz normales 5-Gang-Getriebe im Fiesta. Hüftwackelgang war mir zu teuer, war nur als Sonderausführung zu kriegen.
kate)

An alle!
Wo zum Teufel bleibt ELITE 2???

Ripley

(Anm. d. Red.: Frag ihn mal!
kate)

Finde ich echt gut, daß Ihr im Feedback auf S. 24 ein Foto Eurer Urgroßeltern gebracht habt. Mann, sehen die schon verstaubt aus!

Ohne Namen

(Anm. d. Red.: Ich habe kürzlich ein Bild von Peter als Kind gesehen. Dreimal dürft Ihr raten, was er unter anderem trug.
kate)

Bitte an Kate: Ja, sei unsere Feedback-Tante, wir brauchen eine. **MSL**

(Anm. d. Red.: Das träum' ich doch wohl nur!
kate)



Vera Brinkmann (vb)

Hiermit gebe ich bekannt, daß der Name Brinkmann weder auf Verwandtschaft noch auf Verschwägerung mit gleichnamigen Personen aus einer bekannten Fernsehserie zurückzuführen ist. Ich bitte dies in jedem Fall zu beachten. Standesamtlich wurde dieser Name 1984 erwähnt, als ich mich in grauen Vorzeiten auf das Wagnis einer Verhochzeitung einließ. Nach Jahren ausgeprägten Lernens und Studierens mit dem glorreichen Abschluß eines Lehramts wollte ich mich eigentlich ganz den verzogenen Wänsten diverser Eltern widmen. Doch kam mir Gott sei dank ein weitaus besserer Gedanke: Geh zur Zeitung und nähre dich redlich; also startete ich 1989 eine vielversprechende Karriere als ein Wesen der schreibenden Zunft, sprich: Journalistin. Erste vorsichtige Kontakte mit diversen PCs führten zum Amiga, wieder zurück zum PC und schließlich, mit einer butterweichen Landung, zur ASM.

1 **Was machst Du, wenn Du mal frei hast?** Dann spielt meine Tochter Lena die erste Geige, und ich treibe mich mit Vorliebe in irgendwelchen Sporthallen herum. **Welchen Beschäftigungen gehst Du aus dem Weg?** Nach der Pfeife irgendwelcher Leute zu tanzen (ich pfeife lieber selbst!), diversen Hausarbeiten.

2 **Was spielst Du am liebsten?** Die erste Geige. **Was spielst Du nicht so gerne?** Den letzten Tango.

3 **Was liest Du am liebsten?** Die Habenzahlen auf meinem Konto, John Le Carre, Michael Crichton, Asterix und Obelix, Micky Maus, ASM. **Welche Bücher stehen bei Dir auf der roten Liste?** Bedienungsanleitungen mit sieben Siegeln.

4 **Welche Musik hörst Du am liebsten?** Querbeet durch den Musikgarten. **Was hörst Du nicht?** Unsinnige Befehle (wie: mach das mal schnell, hüpf mal dahin oder spring mal kurz dort hin), Dickebackenmusik.

5 **Was bannt Dich an Leinwand und Bildschirm?** Harrison Ford, Mel Gibson, Star Wars, Science Fiction- und Fantasyfilme, gut gemachte Reportagen, Tierfilme, gute Actionfilme. **Was treibt Dich zum Kinoboykott?** Langweilige Filme.

6 **Was hältst Du für die bedeutendste Errungenschaft der Menschheit?** Den Verstand. **Und was ist ihre größte Schande?** Daß sie ihre größte Errungenschaft nicht einsetzt.

7 **Was – ganz allgemein – magst Du?** Offene, ehrliche Menschen. **Was magst Du nicht?** Hinterlistige, unehrliche Menschen.

Heulen! Wie kommt's, daß Ihr das nicht hingekriegt habt? Aber ansonsten macht weiter so! Ich bin auch dafür, daß wieder einer das Feedback alleine macht! So weiß ich doch gar nicht, wer meinen Brief nun beantworten wird!

(Anm. d. Red.: Und wir wissen nicht mal, wer Du bist, da Du nicht unterschrieben hast. Wir antworten aber trotzdem. Bei den Punkten hast Du Dich verrechnet, 0 minus12 ist gleich –12. O plus K ergibt O.K. 5-10% ist keine Geschmackssache, sondern höhere Mathematik – und das kann sowieso keiner von uns ausrechnen.
Warum wir über unsere Poster nicht mehr heulen können? Weil wir alles harte Kerle sind, und die weinen ja bekanntlich nicht.
Die Sache mit den Space-Rat-Comics ist schnell erklärt: Einige sind in Farbe. Die anderen sind dafür ausnahmslos schwarzweiß. Ist doch in Ordnung, oder?
tom)

Megahits

Liebes Tageb...äh, Feedback!
Es ist wirklich zu dumm. Da war dieses Formtief des ASM Anfang diesen Jahres, woraufhin ich mein Abo kündigte. Und jetzt erlaubt sich dieser neue Chef, den ASM so zu verbessern, daß ich ihn wieder abonnieren müßte (wie haben die das geschafft, mit sooo wenig Werbung leben?). Aber genug des Lobes, es gab nicht nur Verbesserungen! So zum Beispiel die Screenshots, die sich z.T. bedrohlich dem schlechten Standard anderer Zeitschriften nähern. Bei den "Last Minute"-Spielen, wo es auf jede Minute ankommt, ist das ja noch zu verzeihen, aber bei einem "richtigen" Test, wie dem von "Return of the Phantom" sollte so etwas schon ordentlicher aussehen.
Früher war der Secret Service einmal ein eigenständiger Teil zum Herausnehmen. Nun, das ist er auch jetzt noch, aber was haben ein Spieletest und der Basar darin verloren?
Die wichtigste Veränderung sollte allerdings dem Bewertungssytem widerfahren (besonders der Grafik). Nein, nein, ich rede nicht von Prozenten. Es gibt einfach zu viele Zwölfen in letzter Zeit (und drei Megahits in einem Heft!!). Der Standard ist gestiegen, und die Tester sollten sich angleichen! Die können doch einfach die bisherige Eins weglassen (es interessiert doch sowieso niemanden, ob ein Spiel mit einer Eins oder einer Zwei sein "Sehr mangelhaft" bekommt) und alle nachfolgenden Noten um einen Punkt nach unten verschieben, d.h., die Zwei wird zur Eins, die Drei zur Zwei... bis zur Zwölf, die zur Elf wird. Somit bekommen die eine "neue" Zwölf, die nur wenigen Spielen zusteht. Irgend jemand sollte das denen vom ASM mal sagen.
Außerdem hätte ich da noch eine Frage: Ich habe seit einiger Zeit einen A 1200. Unter all meinen Spielen sind nun zwei (Ishar und Wing Commander), die in Bälde in einer 256-Farben-Version erscheinen. Ob es möglich wäre, beim Vertreiber oder Hersteller die alte gegen die neue Version umzutauschen? Wenn ja, wieviel wird das wohl kosten, und an wen muß ich mich wenden (ich brauchte die komplette Adresse, da mir die ASM-Generalkarte keinen vollen Aufschluß gab)? Vielleicht können mir die vom ASM helfen.
Also, wenn die Redaktion so weitermacht, bin ich "Stammleser"!

Thomas Krause

(Anm. d. Red.: Umtausch ist – wie bei fast aller Software – selten möglich, und in diesem Fall schon ganz ausgeschlossen, denn es handelt sich ja um völlig neue Versionen (Konvertierungen), die zu allem Überfluß noch nicht einmal fertig sind. Dafür wirst Du wohl leider den normalen Kaufpreis hinlegen müssen. Warte aber vorsichtshalber noch, bis wir die Sachen in der Rubrik "Konvertierungen" getestet haben (vor allem Wing Commander). Vielleicht kannst Du (mit Hilfe einer Kleinanzeige?) Deine zunächst gekauften Versionen dann an hoffnungsvolle Besitzer "kleinerer" Amigas verkaufen?
Die Sache mit der Wertungs-Inflation ist nicht ganz von der Hand zu weisen. Die Games sind gegenüber den letzten Jahren halt einfach besser geworden. Schwierig – denn wenn wir jetzt wirklich brutal und schlagartig den Maßstab höherhängen, werden die Spiele des kommenden Monats gegenüber denen des vorigen kräftig benachteiligt. Wir müssen die Sache also "fließend" an die Entwicklung der letzten Zeit anpassen. Das wollen wir auch tun.
Für die miesen Screenshots der Ausgabe 9/93 bitte ich im Nachhinein um Entschuldigung. Wir haben da auf neue Herstellungsmethoden umgestellt, und da gab es zunächst noch ein paar Schwierigkeiten. Inzwischen müßten die Bilder aber wieder den alten Standard erreicht haben, oder?
Die Basar-Seiten sind Anzeigen wie jede andere Produktwerbung auch. Wenn sich's so findet, können sie auch (selten) mal im Secret Service auftauchen. Der "Spieletest" war aber keiner. Wahrscheinlich meinst Du die Doppelseite zur "Battle Isle Data Disk 2". Das war waschechte Spielbegleitung. Screenshots braucht es ja nicht nur zu Tests zu geben: In den ganz alten ASM-Ausgaben waren Bilder auch bei jeder Lösung und in mancher größeren Tip-Strecke dabei. Ich finde das eigentlich ganz sinnvoll. Auch unsere Lösungs-Specials bringen ja Bilder aus den betreffenden Spielen zur Auflockerung.
sz)

Hier bin ich wieder, McUnne! Erstmal ein herzliches Welcome an unsere neuen Re-

dakteure: Moin Vera, Moin Jürgen! Aber jetzt zu wichtigeren Dingen. Das beste an Eurer Zeitschrift war bis jetzt, daß Ihr immer sehr kritisch getestet u. bewertet habt – will heißen, wenn Euer Hitstern irgendwo blinkte, konnte man sicher sein, daß dieses Game wirklich erste Sahne war. Alle 6 Monate gab's auch mal einen Megahit, der dann auch absoluten Kultstand besaß. Wo andere Magazine mit Bestnoten jonglierten, habt Ihr immer kritischer bewertet. Beispiel: "Body Blows" erhielt überall sensationelle Noten – nur Ihr habt erkannt, daß dieses Game (so gut es auch aussieht) auf die Dauer stinklangweilig wird. Aber was seh' ich da in der 9/93?! Da sind doch tatsächlich 17 Hits und alleine 3 Megahits vorhanden! Was ist bloß los? Früher konnte man noch nächtelange Partys feiern, wenn mal ein Megahit vergeben wurde! Und jetzt jongliert Ihr nur so mit den Hitsternen. Also, was ist los? Ach ja, noch 2 Fragen:
1.) Ich kann nicht verstehen, wie "The lost Vikings" Spiel des Monates geworden ist, wo es doch alleine 3 Megahits gab? Komische Rechnung!
2.) Warum habt Ihr Street Fighter II und Com Air Patrol nie für den Amiga getestet??

MC Unne

(Anm. d. Red.: Moin, McUnne. vb)

(Anm. d. Red.: Moin, McUnne. jb)

(Anm. d. Red.: Tja, als wir nach Redaktionsschluß der Ausgabe 9/93 mal die Hitsterne gezählt haben, ist uns auch etwas anders geworden. Okay, okay, wir müssen wieder kritischer werden – aber das ist gar nicht so easy bei so viel Spitzenmaterial, was uns derzeit so auf die Schreibtische kommt. Wir gucken auch hin und wieder mal auf das, was Kollegen der europäischen Spieleszene so machen und ordnen unseren Bewertungsapparat dann ein bißchen ein. In Heft 9 kamen die dicken Sachen allerdings schon recht lustig zusammen.
1.) Bei den "Lost Vikings" war sich die Redaktion ausnahmsweise mal ganz einig. Das hat nix mit Mega- oder sonstigen Hits zu tun, die ja nie von allen Redakteuren gleichzeitig vergeben werden. Das Spiel des Monats ist eine Art "Team's Choice".
2.) Tja, warum eigentlich nicht? Hat wohl irgendwie gerade nicht gepaßt oder war nicht rechtzeitig da oder, oder... – wir müssen 'ne ganze Menge Spiele draußenlassen, obwohl wir nach wie vor das Magazin mit den meisten Spieletests pro Monat in Deutschland sind. Wir bemühen uns, die wirklich guten und die wirklich schlechten Sachen auf jeden Fall ins Heft zu nehmen. sz)

Zum Fressen gern

Ich spare mir lieber das Vorwort und die Lobeshymne, denn Ihr wißt ja genau, daß Ihr nur eine Durchschnittszeitung seid (Hä,Hä!). Nun zu meinen Anliegen und Fragen. Was passiert überhaupt mit den Leserbriefen, die (nach Eurer Aussage) jeden Tag bei Euch eintrudeln? Kommen die überhaupt bei Euch an und werden sie überhaupt beantwortet, oder frißt Euer Dackel "Ollie" die Briefe? Ich schreibe jetzt schon das dritte Mal und hoffe, daß ich meinen Brief dieses Mal im Feedback sehe. Wißt Ihr, bei solchen Sachen bin ich wie ein kleines Kind – wenn ich was nicht bekomme, dann bin ich beleidigt wie 'ne Leberwurst. Wann muß man denn einen Brief an Euch schicken, um noch rechtzeitig ins nächste Feedback zu kommen, einen Tag nach Erscheinungstermin oder eine Woche danach? Also hoffentlich habe ich ja dieses Mal das Glück, ins Feedback zu kommen.
Anderes Thema: Ich habe mir vor kurzem eine andere Computerzeitschrift zugelegt, die sich ausschließlich mit Sega-Konsolen und den dazugehörenden Spielen auseinandersetzt. Warum ich diesen Seitensprung gewagt habe, erzähl' ich Euch gerne, denn seitdem Ihr den Konsolenteil aufgelöst und in die einzelnen Rubriken gestopft habt, habe ich keine richtigen Informationen mehr über Neuerscheinungen für Sega-Konsolen. Aber Ihr könnt beruhigt sein, denn ich werde mir auch weiterhin Eure Zeitschrift kaufen. (Obwohl ich das ja nur wegen dem FEEDBACK mache.)

Real Nico

(Anm. der Red.: Briefe von Lesern, die uns "Durchschnitt" nennen, werden grundsätzlich durchgeschnitten, verbrannt, aufgegessen, zerrissen, an die Wand gepinnt, an den "StrOOPSn" weitergeleitet. Außerdem: Wenn überhaupt, dann sind wir eine Durchschnittszeitschrift und keine Zeitung. Bäätsch! jb

Wie Du ja schon aus vielen "Pfiehtbeggs" weißt, können Meinungen zu einem Heft im jeweils übernächsten erscheinen, sofern die betreffenden Briefe uns innerhalb von etwa drei Wochen nach Erscheinen des Hefts erreichen. Briefe, die nicht abgedruckt werden, bleiben in der Regel ohne Antwort – zum Briefeschreiben fehlt uns einfach die Zeit, so sorry. Wer wichtige Probleme hat und eine persönliche Antwort braucht, soll uns halt bitte seine Telefonnummer schreiben. sz)

Notebook

Ich besitze ein 386-SX-20-MHz-Notebook mit 5 MB RAM und einer 20-MB-Festplatte und wollte es etwas aufrüsten:
1. Gibt es eine Soundkarte für Notebooks? Wenn ja, wie teuer ist sie und wo kann ich sie bekommen?
2. Ist es sinnvoller, eine externe Festplatte zu kaufen oder die alte gegen eine interne auszutauschen?
3. Kann ich aus meinem SX einen DX machen?

MCA



(Anm. der Red.:
1) Soviel uns bekannt ist, nein! Die meisten Notebooks bieten aus Platzgründen keinen Steckplatz für Zusatzkarten. Wenn Dein Notebook einen kurzen Steckplatz hat, kannst Du dort eine einfache SoundBlaster-kompatible Karte (etwa die von uns getestete Powersound 2.7 von Escom) einsetzen.
2) Kommt drauf an: Beim Notebook ist häufig ein RLL-Controller auf der Hauptplatine drauf. In diesem Fall müßtest Du eine speicherstarke (teure) RLL-Platte mit den gleichen Abmessungen wie die eingebaute finden. Wenn das klappt, empfehlen wir das Austauschen. Der Anschluß einer externen Festplatte ist nur bei den wenigsten Notebooks möglich. Nähere Auskünfte hierzu kann Dir nur Dein Händler geben.
3) Einen DX gibt's nur, wenn Du Dein SX-Board komplett austauschst. Das ist bei Desktop- und Tower-PCs nicht schwer, und DX-Boards sind inzwischen recht günstig: Einige Händler bieten 386/40 für unter 300 DM, 486/33 für unter 1000 DM an. Die Peripherie (Controller, Game- und Sound-Karte) läuft, allerdings muß man aufpassen, ob die RAMs (SIMM oder SIPP) passen. Notebook-Boards sind aber meistens maßgeschneidert und haben Grafik und Controller "on board"; Standard-Motherboards passen hier nicht.
jb)

Fragen und nochmals Fragen

Da ich mich momentan wieder im absoluten Ferientief befinde (ich sitz' in so einer ollen Schwarzwald-Bude), ist es mal wieder Zeit für ein kleines Frage- und Antwortspiel:
1. Da die Space-Ratte nun wieder Einzug in die ASM gefunden hat, gibt es nun bald wohl auch Space Rat magesch (so sollte das dritte Buch heißen, soweit ich mich erinnern kann), oder?
2. Was habt Ihr mit den Feedback-Splittern gemacht (sollte mir da was entgangen sein)?!?
3. Könnt Ihr in Euren Basar nicht auch ein paar Konsolen-Games aufnehmen?
4. Zur ASM-Hotline-Werbung: Sind die Leute gestellt oder habt Ihr Euch in der Nähe der Telefonzelle im Busch versteckt? Zum Schluß noch eine Mitteilung an die anderen ASM-Leser, die, wie ich (vor kurzem), vor dem Problem standen (oder stehen), ob sie sich eine Roland LAPC-1- oder die SCC-1-Soundkarte kaufen sollen: Die LAPC-1 wird nicht mehr hergestellt. In der Hoffnung, daß ich nun einigen die Wahl (etwas) leichter gemacht habe, macht's gut. Tschau...

Jörg Zdarsky

(Anm. d. Red.:
1. Ein weiteres Space-Rat-Buch ist zur Zeit noch nicht geplant, sorry!
2. Wenn welche da sind, drucken wir sie auch. Wenn Eure Briefe aber alle so bierernst sind, daß nichts "splittert", müssen wir's eben bleibenlassen.
3. Können wir schon — bloß werden wir die kaum zu absoluten Minipreisen anbieten können. Die Konsolengiganten halten preismäßig nämlich den großen Daumen drauf. Und wenn wir's nicht besonders preiswert machen können, machen wir's lieber gar nicht.
4. Nee, da ist nichts im Busche. Lies mal weiter oben — oder guck Dir das Bild noch mal genauer an. Der Typ in der Zelle ist übrigens unser Setzer Dirk, die Dame mit dem Zeitungs-Anzug unsere Setzerin Regina...
sz)

Falcon-Fan

Hallo, ASM-Team!!!
Stefan Sipl alias MC Gruezi, ich möchte Dir für Deinen Brief ans Feedback danken. Euch natürlich auch, "ASM", daß Ihr ihn überhaupt abgedruckt habt.
Ich habe auch einen Falcon 030 und bin natürlich sehr erfreut, daß auch noch jemand anderes diesen Mega-Rechner gekauft hat. Ich muß Stefan zustimmen, daß der Falcon der absolute Toprechner ist. Nachdem ich mir Euren Bericht über den Amiga 1200 durchgelesen hatte, war mir klar: der Falcon ist um tausend Ecken besser als Commodores jüngste Ausgeburt.
Welcher andere Hardware-Hersteller würde auch sonst auf die Idee kommen, seinem neuen Rechner nur einen kastrierten 68020 mit 14 MHz einzusetzen? Prima, er hat einem Co-Prozessor, aber den kann ich mir für knapp 100,— DM überall kaufen. Das ist genauso, als wenn ich einem Trabbi einen Mofa-Motor als Zusatz spendieren würde. Ich wäre schneller als der Blitz.
Stefan, auf Deine Frage, wohin die ganzen PCs verschwinden: Kann uns doch egal sein. Wir überfliegen sie einfach mit unserem Falcon, uns gehört die Welt.
An Euch, ASM: Es gibt auch schon einige Konvertierungen für den Falcon, als da wären: Ishar II, Transarctica, und den Tornado soll es auch bald geben. Also testen.

Die kleine Hackfresse

(Anm. der Red.: Schau an, jetzt seit Ihr schon zwei. Wenn Ihr noch 'nen Dritten findet, fangen wir Amiganer an zu zittern... Mega-Grins!
Im Ernst, der Falcon ist ein gutes Gerät, aber leider ist es mit Atari noch viel schlimmer als mit Commodore. Ich könnte nämlich auch mal hetzen: Welche Firma taktet heute noch einen 68030 mit 16 MHz und verpackt das Ganze in einen Brotkasten? Trotzdem werden wir natürlich auch über Spiele für den Falcon berichten, wenn es neue gibt. Bloß: Vorsicht vor Gerüchten! Wir stehen mit einem der engagiertesten Vertreiber von Falcon und dazu passender Software in Deutschland in Verbindung. Er hat uns ehrenwörtlich versichert, daß bis jetzt noch nicht ein einziges spezielles Falcon-Spiel fertig ist, das das Testen wert wäre. Wenn es soweit ist, benachrichtigt er uns – und wir testen. Fall nicht auf Pressegerüchte und "Vorankündigungen" herein!
jb)

Haus der Spiele



Die Herbst-ECTS dürfte wohl die wichtigste europäische Messe in der Spiele-Szene sein. Klar, daß wir für Euch dabei waren. Wir haben den Softwareleuten auf die Finger geguckt, Trends analysiert und ständig nach Innovationen Ausschau gehalten.

Wie so oft war die ECTS auch diesmal ein Kampf der Systeme. Der Verlierer heißt auf jeden Fall Commodore. Und das selbst in der Amiga-Hochburg England. Nur noch wenige namhafte Hersteller unterstützen dieses System. Lediglich der 1200er bekam ein paar Umsetzungen vom PC verpaßt. Bei den Konsolen bleibt alles beim alten: ein paar Perlen in einem Haufen Müll-Games. Das CD-32, die neue Wundermaschine von Commodore, faßten die Hersteller durchweg wie eine heiße Kartoffel an – sprich, sehr vorsichtig. Eindeutiger Gewinner war das CD-ROM für PC, das sich wohl endgültig durchgesetzt hat. In Sachen MAC gab es wenig zu sehen, aber einiges zu hören. Viele Hersteller haben Umsetzungen von PC-Spielen für den MAC in der Schublade. Doch genug von Trends und Meinungen, rein in die schillernde Welt der Spiele.

Activision

Sonst mehr "Mauerblümchen", hat Activision jetzt zwei Produkte fast fertig, die echte Kandidaten fürs "Spiel des Monats" werden können. Da wäre zum Beispiel **Return to Zork**. Ja genau, eine Fortsetzung des uralten, aber witzigen Textadventures. Jetzt auf CD-ROM mit ultrairren Animationen und Sprachausgabe. Doch dazu mehr von Thomas in der Last-Minute-Rubrik.

Aus der Battletech-Welt gibt es unter anderem bereits die SNES-Versoftung "Mechwarrior". Jetzt bringt Activision **Mechwarrior II – The Clans**. 16 Riesen-Roboter stehen auf dem Programm, die aus einem Arsenal von mehr als 40 Waffen bestückt werden können. Außer einer Modemfuntion (PC only) steht vor allem die geniale 3D-Grafik mit Textur im Vordergrund. Die Balleraction gibt es bis Weihnachten auf dem PC und dem Mega Drive. Die Hintergrundstory ist übrigens auch als Buch "Battletech – Way of the Clans" erhältlich.

Interplay

Rollenspielern steht mit dem neuesten Produkt von Interplay ein heißer Winter bevor. Noch vor Ende des Jahres soll **Stonekeep** den Rollenspielmarkt kräftig durchwirbeln. Im Stile von Dungeon Master klettert die Party durch 16 Level voller Gefahren und Geheimnisse. Die Clous daran sind aber Steuerung und Grafik: im Fullscreen-Modus kommt nämlich echte Kinoatmosphäre auf, ohne daß einem irgendwelche ständigen Icon-Leisten die Illusion nehmen. Nur ein kleiner Mauszeiger macht noch deutlich, daß es ein Computergame ist. Die Grafik selbst ist zum größten Teil digitalisierte Videoanimation. Sprich, bei Kämpfen tauchen "lebensechte" Skelette und anderes Getier auf. Dabei entscheidet kein Zufallsgenerator, wie hart der Gegner getroffen wird, sondern die richtige Plazierung des Schlages am Körper des Monsters. Selbst die obligatorische Automapping-Funktion wurde genial gelöst. Eine "magische Kugel" produziert nämlich ein Hologramm des Levels.







Die Trekkies können sich auf ein neues Star-Trek-Adventure im Stile der Lucas-Arts-Benutzeroberfläche freuen. **Star Trek II – Judgement Rites** heißt das gute Teil und soll als akustische Untermalung die Original-Musik und -Soundeffekte bieten. Zudem wird William Shatner als Captain Kirk die Einleitung sprechen. Rollenspiel und aktiver Warp-Speed bringen da wohl das Blut in Wallung. Über die Story war noch nicht viel zu erfahren.

Dritter Knaller im Interplay-Programm ist eine Neuauflage von **Lord of the Rings** für das CD-ROM. Die bekannte Ge-

schichte wurde mit vielen Sequenzen aus dem Zeichentrickfilm bestückt, die in Echtzeit ablaufen.

Electronic Arts

EA bringt sich sicherlich mit **FIFA International Soccer** fürs Mega Drive in die Hitlisten. Bis zu vier Spieler können mit einem speziellen Adapter an dieser saustarken Fußballsimulation teil haben. Dabei bleibt die Wahl, ob man zu viert gegen den Computer, zwei gegen zwei, drei gegen eins oder, oder, oder... spielen möchte. Vierzig internationale Mannschaften stehen zur Auswahl, frei editierbar. Ein Batterie-Pack sorgt dafür, daß man ein Turnier oder eine Liga nicht in einer Sitzung durchspielen muß. Das Hervorragendste ist aber der Spielablauf: flüssige Animationen von Fallrückziehern, Dutzende von Grätscharten und Kopfbällen bringen richtig Spielfreude auf. Extrem spielbar. Für Euch ab Dezember im Handel.

Erst im Frühjahr '94, aber dafür wohl mit aller Wucht, kommt **Ultima VIII** in die deutschen Lande. Kein geringerer als Erfinder Richard Garriot präsentierte die erste spielbare Demo auf der Messe. Weit ab von Britannia darf sich der Avatar gegen einen Erzbösewicht auf der Insel Pagan behaupten. Endlich hat man sich auf eine neue



▲ *"Mechwarrior II": Activision bringt Balleraction vom Feinsten*

Grafik geeinigt. Statt der Vogelperspektive ist eine schräge Draufsicht gewählt, die wesentlich mehr Spielraum in Sachen Grafik und Animation zuläßt. Allein für Held Avatar sind 1500 Frames Animation programmiert worden, die jede nur erdenkliche Bewegung beinhalten. Aber auch die Monster agieren reichlich eigenständig. In Sachen Sound geht es schon auf einer normalen Soundblaster-Karte gut zur Sache.

Sony

Die Leute von Sony, die sich ja kürzlich Psygnosis einverleibt haben, bringen gleich zwei Filmumsetzungen für das komplette Konsolenprogramm von Sega und Nintendo heraus. **Last Action Hero** ist ein Game in bester Prügelmanier. Durch fünf Szenarien, die sich am Film orientieren, darf man Arni steuern. Haufenweise Gegner wollen ihm, wie immer, ans Leder. Den besseren Schnitt macht mit Sicherheit Cliffhanger, der außer Prügel- und Schießszenen zum Beispiel noch eine Flucht vor der Lawine und eine waghalsige Klettertour unter Beschuß zu bestehen hat. Die Grafik geht bei beiden Programmen keine innovativen Wege, bleibt aber in Sachen Qualität über dem Durchschnitt. Wenn alles glattgeht, sind diese Titel noch vor Weihnachten in den Läden.



▲ *"Stonekeep" setzt neue Maßstäbe in Sachen Rollenspiel*

Infogrames

Alone in the Dark geht in die zweite Runde. Diesmal steht nicht mehr Lovecraft als Ideengeber zur Story auf dem Programm. Vielmehr geben diesmal die Voodoo-Legenden im Süden Amerikas den Stoff her. Die Technik bleibt zwar die gleiche wie im ersten Teil, wurde aber deutlich detaillierter. 50 Stunden Spielzeit, bei viermal schnellerer Berechnung der Handlungen im Vergleich zum Vorgänger, sorgen also für langes Spielvergnügen. Die Personen, die im Spiel auf- und abtreten, handeln jetzt vernünftiger und intelligenter. Auch die Hintergründe sind nicht mehr starr. Eine erste Demo, die auf der Show zu sehen war, macht auf jeden Fall Lust auf mehr.



▲ *Two in One: "Reel Magic"-Sound- und Grafikkarte*

Manga

Neuester Animée aus den japanischen Videoschmieden dürfte wohl **Urotsukidoji II - Legend of the Demon Womb** sein. Der erste Teil hat sich in der Fangemeinde bereits einen festen Platz erworben. Nun geht es noch apokalyptischer zu. Die Beschaffungsprobleme dürften demnächst wohl auch der Vergangenheit angehören – einige Händler in Deutschland haben die Marktchancen der Mangas bereits erkannt und sind dabei, die Dinger aktuell zu importieren. In Zukunft gibt es mehr in dieser Richtung in der ASM.



▲ *Virtual Reality mit "Alone in the Dark" – Teil 2*

Sigma Designs

So ziemlich die einzige nennenswerte Hardware auf der Show war die **Reel-Magic-Karte** von Sigma Designs. Im Stile von "Wash and Go" sind das zwei Karten in einer. Diese Kombination aus Grafik und Sound wird bereits von einigen großen Software-Schmieden unterstützt, und bis Weihnachten sollen gut 30 Spiele-Titel auf dem Markt sein, die die Fähigkeiten dieser Two-in-One-Lösung unterstützen. Darunter ist auch Return to Zork von Activision. Alte Software wird jedoch mit dieser Karte einige Schwierigkeiten bekommen. Dennoch hat sie enorme Fähigkeiten, die wir demnächst ausführlicher testen wollen. Selbst Musikvideos lassen sich damit zum Beispiel von der CD in Echtzeit und Stereo abspielen.

NEO

Die Österreicher haben nach Whales Voyage ein neuen Hit in der Mache. **Der Clou!** heißt das Spiel und soll den Spieler in die Verlegenheit bringen, im England der 50er Jahre Einbrüche zu planen und durchzuziehen. Detailfreude hoch drei ist versprochen. Das reicht von der Auswahl der Spezialisten aus zwielichten Kreisen bis hin zur Wahl des originalgetreuen Fluchtwagens. Zwanzig Raubzüge, deren Krönung die Aneignung der Kronjuwelen ist,befinden sich in Planung. In Sachen Schauplätze geht man noch ein wenig weiter: Zu den Zielobjekten kommen noch Hehler, Autohändler, Bars und so weiter. Im Februar kommt das Spiel für den PC und die Amiga-Reihe (inklusive CD-32).

Blue Byte

Die Macher von Battle Isle und History Line sitzen derzeit an zwei Projekten. Zum einen dürfte **Battle Isle II** endlich Formen annehmen: 55 neue Einheiten, tausende von Landschaftsdetails (Brücken, Schie-



▲ *Mirages "Robots": Konkurrenz für "Streetfighter 2"?*

nen, Gebäude) können plaziert werden, das Wetter spielt eine entscheidendere Rolle als bisher, und bis zu sieben Spieler können jetzt mitmachen. Im Dezember kann man mit der PC-Version rechnen, die Amiga-Version ist für den Februar geplant.
Um einiges friedlicher geht es bei den **Siedlern** zu. Von einem Schloß aus will der Spieler expandieren. Dabei muß er Industriezweige ansiedeln, Ritter küren und das Territorium gegen die Gegner verteidigen. Zwar läuft das Ganze unter "strategische Wirtschaftssimulation", wird aber optisch durch lemminggroße, animierte Figuren unterstützt, die über die Landkarte wuseln und die verschiedensten Aufgaben übernehmen. Die Möglichkeiten sind schier unbegrenzt. Die Versionen sollen im November (Amiga) und im Dezember (PC) zu kaufen sein.

Mirage

Rise of the Robots hat nun endlich Formen angenommen und könnte Streetfighter II echte Konkurrenz machen. Der Spieler kontrolliert einen Cyborg, der sich gegen fünf verschiedene Typen von Kampfrobotern verteidigen muß. Die Grafik ist superb. Dermaßen detaillierte Robots wuseln in vielen unterschiedlichen Bewegungsabläufen herum, daß man fast das Spielen vergessen könnte. Jeder Robot hat seine eigene Strategie, die sich auch noch weiterentwickelt. Die Verwandlungen, die diese Geräte durchleben, erinnern stark an die Trickeffekte aus Terminator II.





▲ *Farbenfroh: "Jurassic Park" fürs SNES*
◀ *Hangelpartie bei "Cliffhanger"*

Storm/ Sales Curve

Auf diversen CD-Systemen erscheint demnächst der langersehnte **Lawnmower Man**. Versprochen sind Grafiken und Techniken aus beiden Filmen, Widescreen-Gameplay, zehn verschiedene Gameplayarten. 3D-Raytracing-Grafik-Sequenzen und eine packende Story. Die ersten Demosequenzen versprechen auf jeden Fall ein spannendes Abenteuer in Sachen Virtual Reality. Die PC-Version soll noch in diesem Jahr kommen, die MAC-CD-, CDTV- und Mega-CD-Versionen sollen im Frühjahr '94 erhältlich sein.

Ocean

Neben **Inferno** und **T.F.X.**, über die wir ja bereits ausführlich berichtet haben, war Ocean vor allem durch **Jurassic Park** präsent. War die Game-Boy-Version noch ein wenig farblos, so geht es auf den anderen Systemen ganz ordentlich zur Sache. Das Spiel ist in zwei Teile aufgeteilt. Die Outdoor-Sequenzen sind von der schrägen Draufsicht zu spielen und die Indoor-Sequenzen im Stile von Ultima Underworld. Letztendlich wird ein gut produziertes Ballerspiel mit Adventuretouch herauskommen.

Sierra/ Dynamix

Wer hätte das geglaubt? Larry is back. Mit **Leisure Suite Larry 6** meldet sich Al Lowe in der Szene zurück. Wieder einmal darf man den Wüstling durch allerlei witzige und schlüpfrige Abenteuer klicken. Klar, daß Grafik und Technik auf dem neuesten Stand sind, so daß auch das Auge bei den obligatorischen Schönheiten einiges zu tun hat. Hi-Res-3D-Grafik und digitalisierte Hintergründe sind das Maß der Dinge. Larry höchstselbst hat in einer Game Show einen Zwei-Wochen-Trip ins Urlaubsparadies gewonnen. Doch sein Leben im Luxus reicht eben nicht aus. Er will nur eins – Sex! Aber bis zu seinem Ziel, der großen Begegnung in der Penthouse-Suite, ist's ein langer kniffliger Weg. An Gags hat Al Lowe natürlich auch in dieser Version, die noch im November auf den Markt kommen soll, nicht gespart.



▲ *Einbruch leichtgemacht: "Der Clou!" von NEO*

Tengen

Und noch ein Vier-Spieler-Game fürs Mega Drive: **Gauntlet IV** von Tengen soll jetzt in die Läden kommen. Auf die vier Helden – Thor, Thyra, Questor und Merlin – warten 90 Level und hunderte von Monstern, die darum betteln, das Licht ausgeblasen zu kriegen. Dazu kommen noch Dutzende von kniffligen Rätseln. Dafür sollte man auf jeden Fall seine Märker zusammenhalten.

U.S. Gold

Für die Strategiefans kommt mit **Kingmaker** eine echte Perle in die deutschen Lande. Wieder einmal geht es in Englands Mittelalter um Ruhm und Ehre. Ein wenig erinnert der Spielfluß an das Brettspiel Risiko. wird aber durch gezielte Schlachtführung seitens der Spieler noch erheblich ausgebaut. Zwar soll es nur ein Szenario geben, aber das soll durch unterschiedliche Starteinstellungen immer wieder neue Herausforderungen bieten.
Die Humans haben nun einen Nachfolger: **Evolution Lost in Time**. Vormals bei Mirage, sind die Programmierer nun bei U.S. Gold untergeschlüpft. Die Level sind ähnlich wie bei Humans, jedoch mit dem Unterschied, daß aus den Epochen der Menschheitsgeschichte je ein Vertreter zur Mithilfe beordert werden kann. Neben Konfuzius und Robin Hood spielt auch Erik der Wikinger eine tragende Rolle in diesen ebenso lustigen wie verzwickten Levels. Die ersten spielbaren waren jedenfalls schon köstlich.

Mehr

Klar, auf der Show gab es noch einige andere Perlen zu sehen, aber zumeist bewegten sie sich im bekannten Rahmen oder waren immer noch auf dem Stand der Chicago-CES-Berichterstattung und mußten dadurch den Platz für die Herbst-Innovationen der Branche räumen. Für uns ist es überhaupt keine Frage, daß wir weiter am Ball bleiben, bis in die letzten Ecken dieser Erde recherchieren und alles, was relevant ist, in diesem Magazin bringen werden. ■

cus

Spielewelt am Draht

Das Zeitalter des Kabels ist... – jaaaaa, klar, es ist schon seit ein paar Jährchen angebrochen, und Kabelfernsehen ist inzwischen selbst dem staubigsten Granny ein Begriff. Aber was haltet Ihr davon: Man verstöpselt die 16-Bit-Daddelkonsole mit einem Kabelempfangs-Anschluß und saugt sich dann pronto die heißesten Games durch die Leitung. Zukunftsmusik? Nicht für das Land der unbegrenzten Möglichkeiten...

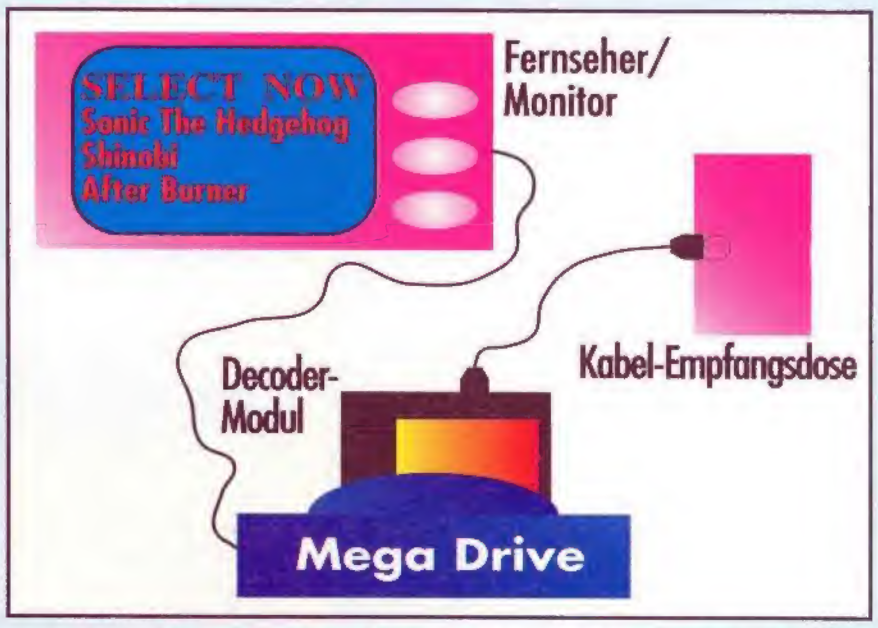
Präsident Clinton nennt es den "Data Superhighway", und die größten Videospielehersteller Amerikas leisten ihren Beitrag zum Verkehrsaufkommen auf dieser Datenautobahn. Über Koaxial- und Fiberglaskabel werden Videospiele, Dienstleistungen und aktuelle Kinofilme auf Abruf angeboten. Schlappe Vorformen namens "Pay-TV" und Konzepte wie "Channel Videodat" gibt es ja auch in Deutschland schon. Was jedoch in den USA zur Zeit entsteht, ist eine Art Speisekarte audiovisueller Unterhaltung. Das Ziel ist, daß der Zuschauer oder Teilnehmer gezielt für das bezahlt, was er auch konkret konsumieren will.

Für den Bereich des Kabelfernsehens liegt hier schon ein gewaltiges Novum: Erstmals ist eine Art von wirklich maßgeschneiderter Programmauswahl denkbar. Das wirklich Revolutionäre ist jedoch die Möglichkeit, über spezielle Fernsehkanäle gegen Gebühr auch binäre Daten für Spiele und Infodienste abrufen und blitzschnell laden zu können.

Sega hat sich in diesem Bereich besonders engagiert und steht bereits in den Startlöchern für das Rennen ins neue Informations- und Spielezeitalter. Der "Sega Channel" wird Mega-Drive-Spiele direkt in die amerikanischen Wohnzimmer liefern. Da für den Empfang der Games natürlich ein Mega Drive erforderlich ist, erwartet man rapide steigende Verkaufszahlen dieser Hardware und hofft außerdem, Nintendo Markteinbußen im 16-Bit-Markt zufügen zu können. Nun ist man bei Nintendo natürlich auch nicht auf den Kopf gefallen, und siehe da – schon haben auch Mario und Co. ihren eigenen interaktiven Game-Kanal in Arbeit.

Der Sega-Kanal ist eine Koproduktion zwischen Sega, Time Warner (besser bekannt als Warner Communications oder Warner Brothers) und Telecommunications, Inc., dem größten Kabelanbieter der Welt. Oho! Time Warner? Sind das denn nicht die mit dem 3DO-System?... – Tja, wer die ASM-Ausgaben 9/93 und 10/93 gelesen hat, weiß eben Bescheid. Aber zu diesem Thema gibt's später noch mehr.

Zurück zur Sache: Besitzer eines Mega Drive (oder einer "Genesis", wie das Ding in Amerika heißt) haben die Möglichkeit, für einen monatlichen Beitrag sämtliche Spiele in Segas riesiger Spiele-Bibliothek vorübergehend "auszuleihen", ohne die gute Stube verlassen zu müssen. Sendeschluß ist für den Kanal ein Fremdwort. Nachdem man



▲ *In Zukunft noch schneller? Aus dem Kabel in die Bildröhre mit Schallgeschwindigkeit, also "Supersonic"...*

beim lokalen Kabelanbieter ein Abo erworben hat, bekommt man dort eine spezielle Entschlüsselungskassette (Decoder), die – man höre und staune – genau dort hineinpaßt, wo normalerweise die Spielekassette eingesteckt wird. Also eine ganz einfache Lösung, die auch die sprichwörtlichen Symbolfiguren "Klein-Fritzchen" und "Oma Müller" problemlos handhaben können, ohne daß sie dafür Kenntnis von Interface-Technik, Datenübertragungsparametern, Anpassungen und ähnlichem technischem Zeug haben müßten..

Triumph der Bequemlichkeit?

Nach dem Anschluß des Decoders steckt man nur noch das Fernsehkabel ein. Hierfür hat der Decoder auf seiner Rückseite eine spezielle Eingangsbuchse. Schon kann's losgehen: Auf dem Fernsehbildschirm erscheint ein Menü mit den aktuellen Spieleangeboten, von denen man sich eines auswählt. Besagtes Spiel wird nun in die Entschlüsselungskassette hineingeladen. Man kann es dann so lange spielen, bis irgend jemand die Konsole ausschaltet. Danach wird die Kassette automatisch "entladen". Wenn man also dasselbe Game wieder spielen will, muß man es neu "anfordern" und laden. Sega plant, einen Großteil seiner gesamten 16-Bit-Spielepalette auf diese Weise anzubieten, wobei man mindestens einmal im Monat das Angebot aktualisieren will. Zusätzlich zu bereits veröffentlichten Spielen werden Vorschauen und spielbare Demos noch nicht im Handel erhältlicher Games geboten. Hierdurch wäre es beispielsweise möglich, das erste Level von, sagen wir mal, "Supersonic 3" lange vor dessen Veröffentlichung zu testen. Dies gäbe Sega auch die Möglichkeit, etwas ungewöhnliche Games, wie man sie beispielsweise auf dem japanischen Markt findet, im prüden Amerika auszuprobieren, ohne irgendwelchen Aufwand mit Cartridge-Herstellung, Etikettierung, Transport und Testvertrieb zu haben. Ein monatliches "Spielethema", wie z. B. Rollenspiele, Sportsimulationen oder Flugis, soll das Angebot noch attraktiver gestalten. Besondere Werbekampagnen, Wettbewerbe, Preisausschreiben, Tricks und Tips vervollständigen das Programm.

Der Sega-Kanal konzentriert sich auf den Kassettenmarkt. Das bedeutet, daß keine Mega-CD-Games angeboten werden. Momentan befindet man sich in Verhandlungen mit Capcom, Konami, Acclaim und anderen Spieleherstellern, durch deren Spiele Sega das Angebot gerne erweitern würde. Über bereits abgeschlossene Verträge in dieser Richtung haben wir jedoch noch keine Informationen. Auf die Frage, ob auch 32-Bit-Games für die Zukunft eingeplant sind, antwortete man mit einen definitiven "No comment". Wenn man jedoch den Insidern Glauben schenken darf, ist auch dies bereits in der Mache.

Segas Partner, TCI und Warner, sehen die Zukunft des Kabelfernsehens im Fiberglaskabel. Nun ist diese Technologie ja in Deutschland bereits ein alter Hut – und so bleibt zu hoffen, daß eine ähnliche Einrichtung wie Segas Spiele-Kanal auch hierzulande Einzug hält. Die Testmärkte für den Sega-Kanal sind die Städte Orlando im Bundesstaat Florida und Denver, Colorado. Dankenswerterweise lebt der Verfasser dieses Berichts in Denver. Daher könnt Ihr sicher sein, in Zukunft auf dem laufenden gehalten zu werden. Sega rechnet übrigens damit, daß der Kanal spätestens 1996 im gesamten Gebiet der USA zugänglich ist.

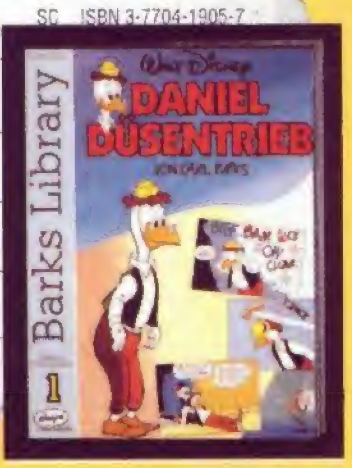
Abschließend kommen wir noch einmal auf die oben angedeuteten Überschneidungen mit dem gerade aufblühenden 3DO-System zu sprechen. Time Warner, Segas Partner beim Kabelspiele-Deal, ist außerdem Mitentwickler und Mitbesitzer der 3DO Corporation. Es drängt sich also die Frage auf, ob hier nicht ein Interessenkonflikt besteht. Ein Sprecher von Time Warner hatte hierzu folgendes zu sagen: "Wenn das 3DO-System in denselben Mengen verkauft wird wie der Mega Drive (ca. 12 - 14 Millionen Einheiten bis Ende 1993), erwägen wir, einen ähnlichen Kanal zu starten." Segas Firmensprecher hatte dem folgendes hinzuzufügen: "Es ist nicht auszuschließen, daß Sega weitere Games-Kanäle anbietet, auf denen auch andere Firmen wie Nintendo oder 3DO ihre Spiele präsentieren können." Da soll mal einer sagen, es gäbe keine Liebe mehr unter den Giganten... ■

mk/sz

TOP 20 der letzten 6 Monate: Comic-Neuerscheinungen Ehapa/Feest

Zeitraum: März–August 1993

Platz	(Vormonat)	Titel		
1.	(2)	Barks Library 4	SC	ISBN 3-7704-1903-0 DM 14,80
2.	(3)	Barks Library 5	SC	ISBN 3-7704-1904-9 DM 14,80
3.	(–)	Barks Library 6	SC	ISBN 3-7704-1905-7
4.	(5)	Donalds Lieblingsbücher 5 Speis und Trank		
5.	(7)	Minimenschen Classics 2		
6.	(8)	Bilal Äquatorkälte		
7.	(9)	Minimenschen 15		
8.	(10)	Isnogud 19		
9.	(18)	Hägar [illegible]		



Wo die Ente

In der Nähe von Stuttgart, an idyllischem Platze mitten in einem Wald, bewachen die bekanntesten Figuren von Walt Disney den Eingang zu einem Gebäude, in dem nicht nur Kinderträume wahr werden. Hier hat der EHAPA-Verlag seinen Sitz, der unter anderem für die deutschen Ausgaben von Micky Maus & Co. sowie den Asterix-Bänden und vielem mehr verantwortlich zeichnet. Wir haben für Euch die Tür zur Welt der Comics einen Spalt weit geöffnet.

Als im März 1951 das erste deutschsprachige Micky-Maus-Heft erschien, erblickte mit diesem auch der EHAPA-Verlag das Licht der Welt. Als Tochterunternehmen der internationalen Mediengruppe Egmont hatte er sich einer vielfältige Aufgabe gestellt, denn es galt, das, was den Amerikanern seit Jahrzehnten hoch und heilig war, nun auch den Deutschen ins Haus zu liefern: Micky Maus, Donald Duck und die vielen, vielen anderen Charaktere des großen Walt Disney – und das in Heft-Form.

Mittlerweile gibt es hier noch viele andere Magazine, und längst nicht mehr nur aus dem Disney-Bereich. Wir wollen uns aber – nicht zuletzt aus Platzgründen – in erster Linie mit diesen befassen.

Die Egmont-Gruppe mit Sitz in Kopenhagen besteht seit 1878 und kann heute stolz darauf sein, 90 aktive Firmen in 21 Ländern, darunter auch einigen Staaten Osteuropas, zu besitzen, die jung und alt mit Unterhaltung versorgen. So auch uns, denn die einzelnen Geschichten für "Micky Maus" und "Mickyvision" (die Produktion der letzteren wird übrigens mit Ablauf des Jahres eingestellt) werden zunächst in Kopenhagen gesammelt und dann an die einzelnen Länderverlage geschickt.

Stories für das "Lustige Taschenbuch" und das 100-Seiten-Sonderheft kommen zusätzlich aus Italien, die Texte für die noch junge Zeitschrift "Limit" aus England, die Zeichnungen aus Spanien; produziert wird in den USA. Und schließlich sind da noch die Klassik-Alben mit den Originalgeschichten des bekanntesten Disney-Zeichners, Carl Barks, die ebenfalls in Amiland hergestellt werden.



All diese Texte liegen in der jeweiligen Originalsprache vor, und nun ist es Aufgabe des Ehapa-Verlages, diese an die auf der Basis freier Mitarbeit tätigen Übersetzer weiterzuleiten. Die Übersetzerin der ersten Stunde dürfte ein Begriff sein: Dr. Erika Fuchs. Beim Comic-Salon in Hamburg traf Carl Barks auf "His German Voice", und natürlich sind auch die Klassik-Alben in der Originalübersetzung der heute über 80jährigen Dame gedruckt.

Joachim Stahl, der beim Ehapa-Verlag im Geschäftsbereich I (Disney) für die 100-Seiten-Hefte "Donald Duck" und "Onkel Dagobert", "Mickyvision", "Limit" und das bald erscheinende "Arielle"-Comic sowie (ebenfalls neu) "Ein Fall für Micky" die einzelnen Geschichten zusammenstellt und die Texte redigiert, weiß die Arbeit seiner in freier Mitarbeit tätigen Übersetzer zu schätzen:



"Da gibt es keine 1:1-Übersetzung. Wir sind froh, wenn die deutschen Versionen womöglich witziger und geistreicher sind als das Original."

Das Titelbild bedarf keiner Vorlage, hier ist u.a. Günter Obst, Grafiker beim Ehapa-Verlag, gefordert, der den ersten Entwurf zeichnet. Das sogenannte "Scribble" geht nach Spanien, wird dort bearbeitet, wird anschließend zu Disney in Frankfurt/Main geschickt, wo das Ganze genehmigt werden muß, und kommt schließlich wieder nach Spanien zur Reinzeichnung. Letzte Station ist wieder die Grafik-Abteilung des Stuttgarter Verlags, wo dem Ganzen nun die nötigen Farben verabreicht werden.

Gehen wir einen Block weiter, so kommen wir in den Geschäftsbereich III, wo der Leiter Klaus Mrositzki für Comics und Cartoons im Buchhandel verantwortlich zeichnet. Bislang lag sein Interesse mehr bei den Asterix-Bänden und all dem anderen, was im Geschäftsbereich II – Non-Disney – bearbeitet wird: Lucky Luke, Isnogud sowie die Comic-Alben für Erwachsene (z.B. Moebius). Seit kurzem muß auch er sich mit Disney beschäftigen, denn "Barks Library" schlug mit ihren klassischen Disney-Figuren im Buchhandel



▲ *Günter Obst. Kl. Bild: Joachim Stahl*

n Deutsch lernen



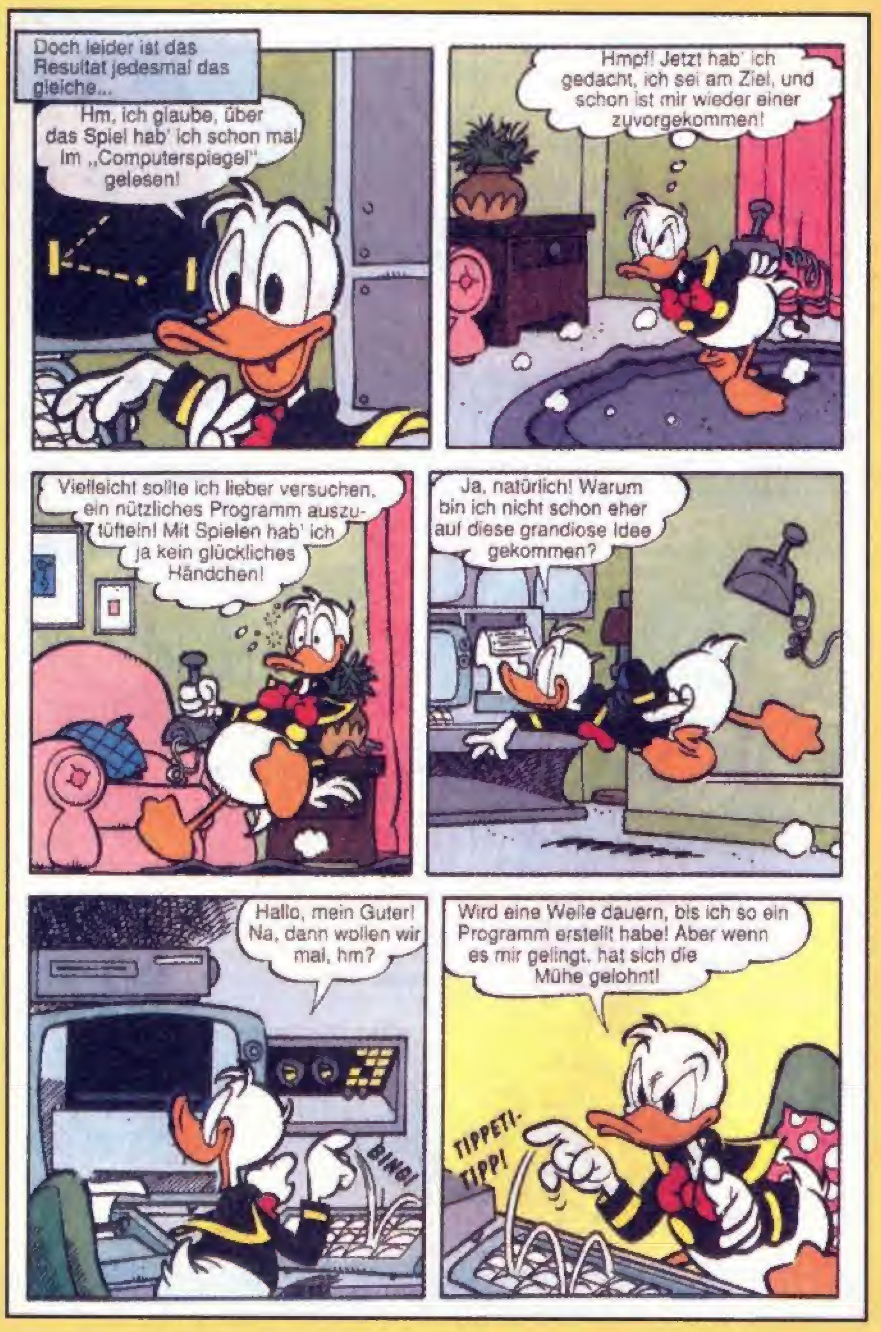
◀ *Klaus Mrositzki, Leiter des Geschäftsbereichs III*

ein wie eine Bombe und steht in der Verkaufshitparade von Ehapa/Feest mit Erscheinen jedes neuen Bandes sofort an erster Stelle.

"Bisher spielten Disney-Comics hier nie eine Rolle. Mit den Barks-Geschichten sprechen wir Nostalgiker an, die als Kinder seine Comics gelesen haben." Sprach's und verriet bei der Gelegenheit die neuen Projekte: James Bond 007, Aladdin und "Die besten Geschichten aus 29 Asterix-Bänden".

Auch "Hägar" und "Garfield" werden bei Ehapa als Album verlegt, die Rechte an den übrigen Publikationen (vor allem die in Tageszeitungen) liegen weiterhin bei Goldmann bzw. Bulls Presse-Dienst. Während der Geschäftsbereich I einsam an der Spitze der Comic-Publikationen steht, hat Mrositzki keinen so leichten Stand, denn hier ist die Konkurrenz doch deutlich zu spüren (vor allem durch den Hamburger Verlag Carlsen). Der Erfolg der Micky Maus, die – und da stimmt sogar Joachim Stahl zu – als Titelfigur unter den Lesern bei weitem nicht so beliebt ist wie Donald Duck (mit einem Detektiv kann man sich nun mal nicht so leicht identifizieren wie mit einem Tolpatsch, der – natürlich nur im Verborgenen – eigentlich ein Anarchist ist), verwundert nicht weiter. Während andere Comic-Helden sich immer noch mit 20 Pfennig Taschengeld durchschlagen müssen, gehen Maus & Co. mit der Zeit.





Jüngst erschien ein Sonderheft, eingeschweißt mit der neuesten Ausgabe des Micky Maus-Magazins, zum Thema "Rettet den Regenwald". Die Geschichten im Magazin paßten natürlich zu der Thematik, und die Informationen im Extraheft waren in jugendgerechter Sprache, einfach, aber deutlich und mit hohem Informationswert.

Noch klarer wird die "Modernisierung" der Entenhausener in drei 100-Seiten-Sonderheften: Da gewinnt der Welt liebster Erpel in der Geschichte "Ein vielversprechender Architekt" (linke Seite) einen Heimcomputer. In der Geschichte "Computer braucht der Milliardär" (links) entwickelt Donald zunächst Computerspiele. Nachdem dies aber nicht so recht klappen will, programmiert er einen automatischen Geldspeicherschutz.

Das Ganze wird dann noch auf die Spitze getrieben, quasi als "Tron"-Verschnitt, wenn in "Der Tempel der gekochten Birnen" (rechts oben) sich Donald und die Neffen als Helden in einem Computerspiel (mit Highscoreanzeige!!!!) wiederfinden.

Wen wundert's angesichts dieser Beispiele, daß die deutschen Ausgaben der Disney-Comics nie lange in den Regalen liegenbleiben? Der Ehapa-Verlag hat, als er sich vor sechs Jahren dazu entschloß, sich auf Kinder- und Jugendunterhaltung zu spezialisieren, den richtigen Schritt gewagt. Und: Aus den Comics wächst man eigentlich nie heraus. Zwar sind Erwachsene bei der Verkaufsstatistik des Vorschulmagazins "Dumbo" oder dem Mädchenmagazin "Minnie" unterrepräsentiert, aber die Lustigen Taschenbücher und das Micky Maus-Magazin finden den größten Prozentsatz an Lesern in der Altersgruppe bis 35 Jahre und einen sehr beachtlichen bei noch älteren.

Bei den Taschenbüchern der neueren Jahrgänge lockt nicht zuletzt das Outfit des Covers, denn aneinandergereiht ergibt sich immer ein Porträt der Disney-Figuren. Das macht natürlich diese Bücher zu begehrten Sammelobjekten. Wenn dann auch noch der Inhalt, der immer wieder so herrlich komisch, spannend und pflegeleicht, weil intelligent, aber nicht schwierig zu lesen ist, stimmt (und das ist hierzulande auch ein Verdienst des Ehapa-Verlages), dann kann man wirklich sagen: Disney forever. ■

kate



mega-günstig Bazar

4 CD-BOX
Mit folgenden Science-Fiction Super-Klassikern "The Time Machine", "Alien Nation", "Forbidden Planet" und "The Outer Limits"

59,95





Whale's Voyage
Maxi-CD Soundtrack

14,95

NEU!!

3 CD-BOX
Die Titelmusik der alten Star-Trek-Folgen für

34,95



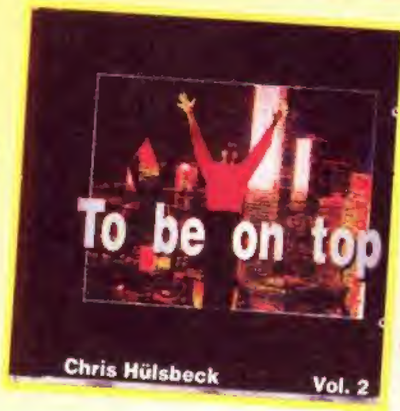
To be on top
für

29,95



"Deep Space Nine CD"

31,95





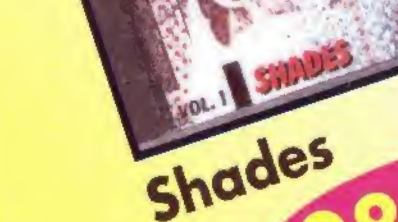
3 CD-BOX
Die Titelmusik der neuen Star-Trek-Folgen für

34,95

Apidya von Chris Hülsbeck

24,95





Shades
für

28,95

Aufgepaßt!

CDs CDs

R.E.M., "Everybody Hurts" (Maxi-CD)	**11,95 DM**
Frankfurt Trax, "House of Phuture" (17 Titel mit aktueller Dance Pool Musik)	**29,95 DM**
Simon & Garfunkel, "Greatest Hits" (inkl. Mrs Robinson, The Boxer, Sounds of Silence, usw.)	**29,95 DM**
Die fantastischen Vier, "Vier gewinnt" (Das Erfolgsalbum der deutschen Rap-Band)	**29,95 DM**
Bob Dylan, "Greatest Hits" (inkl. Blowin' in the Wind, The Times they are A-Changin', usw.)	**29,95 DM**
"Reggae Nights Vol.2" (Reggae für heiße Nächte und coole Drinks)	**29,95 DM**
Michael Jackson, "Dangerous" (inkl. Black or White, Remember, The Time, Heal the World)	**29,95 DM**
Spin Doctors, "Pocket full of Kryptonite" (über 70 Minuten heiße Musik)	**29,95 DM**
Singles "Original Soundtrack" (Die Musik zum aktuellen Kinofilm)	**29,95 DM**
Headful of Rock (limitierte Auflage zum Superpreis)	**12,99 DM**

Wing Commander (Amiga)



in Deutsch

47,95

oder Englisch

34,95

Fast alle Artikel sind in **begrenzter Stückzahl** vorhanden. Der Versand erfolgt, **solange der Vorrat reicht**.

Bitte benutzen Sie die **Bestellkarte**!

TRONIC VERLAG GMBH & CO. KG

Telefonische Bestellannahme (24h!)

(05651) 979-618

Bazar

top-aktuell

Science-Fiction-Corner



Star-Wars Destroyer des Imperiums als beliebtes Klebemodell

49,95



Millennium Falcon, supergroßer Klebe-Bausatz

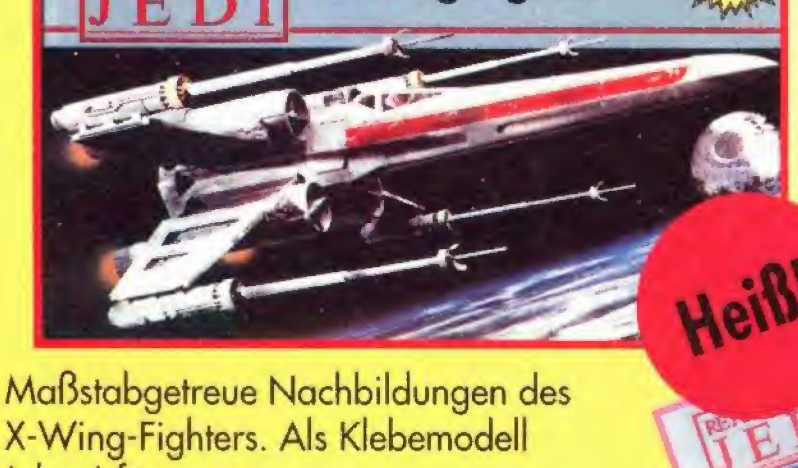
59,95



Originalgetreue Bausätze, wie immer komplett mit Aufkleber und Ständer (ohne Bemalung). 1701-D (links) oder 1701-A (unten) jeweils zum absoluten Hammerpreis von

nur 49,95





Maßstabgetreue Nachbildungen des X-Wing-Fighters. Als Klebemodell (oben) für

37,95

oder Snap-Modell für

nur 27,95

Heiß!



AT-AT Klebemodell

nur 37,95



Tie-Interceptor als Snap-Bausatz für

nur 27,95

Fast alle Artikel sind in **begrenzter Stückzahl** vorhanden. Der Versand erfolgt, **solange der Vorrat reicht**.
Bitte benutzen Sie die **Bestellkarte**!

TRONIC VERLAG GMBH & CO. KG

Telefonische Bestellannahme (24h!)
(05651) 979-618

super-stark **Bazar**

Elektronik-Ecke



Geisterhafte bläulich-violette Blitze erstrahlen in der Kugel, die Du wie ein Magier mit der Hand ablenken kannst.

139,-

Magierkugel



10 Spiele für unterwegs. Spielfelder zum Durchscrollen, magnetische Figuren: komplettes Schachspiel, Halma, ...

Magnetic-Games

12,95



Geheimnisvoll schwebt die Spiegelkugel, von zwei Niederspannungs-Spezialstrahlern beleuchtet, frei im Raum. Mit Netzgerät.

99,-

Leviator



Läuft mit Obst, Gemüse oder Ihrer Cola vom Mittagessen.

19,95

Bio-Uhr



Blutig - makaber - täuschend echt: Das Kult-Requisit aus der "Addams Family" bewegt geräuschgesteuert die Finger und beginnt zu "wandern".

29,95

Das eiskalte Händchen



Akkuladegerät mit 10 Ladestationen.

Supergünstig!

21,95

Ladegerät



Zaubert farbige Lichteffekte in Dein Zimmer.

49,95

Cristal-Light



Laufroboterbausatz mit elektronischem Gehirn, welches auf akustische Signale reagiert.

89,95

Roboter



Miniaturtaschenlampe, die das aktuelle Datum und die Uhrzeit an die Wand projiziert.

15,95

Projektor-Taschenlampe





19,95

Voll funktionsfähiges Klapp-Tastentelefon im Computer-Look. Wahlwiederholung, Schweigetaste, Anschlußstecker erforderlich.
Der Betrieb am öffentlichen Telefonnetz ist unter Strafandrohung verboten!

Computertelefon

Curse Of Enchantia



Willkommen in Enchantia! Der Adventure-Volltreffer vom November. Ein super Teil mit ASM-Hitstern, jetzt zum absoluten Wahnsinnspreis von sage und schreibe

nur 49,95

Fast alle Artikel sind in **begrenzter Stückzahl** vorhanden. Der Versand erfolgt, **solange der Vorrat reicht**.
Bitte benutzen Sie die **Bestellkarte**!

TRONIC VERLAG GMBH & CO. KG

Telefonische Bestellannahme (24h!)
(05651) 979-618

Bazar

brand-heiss



Darkseed
Das Super Adventure von Cyberdreams. Hervorragende Grafik und tolle Story, jetzt zum Wahnsinnspreis von

49,95

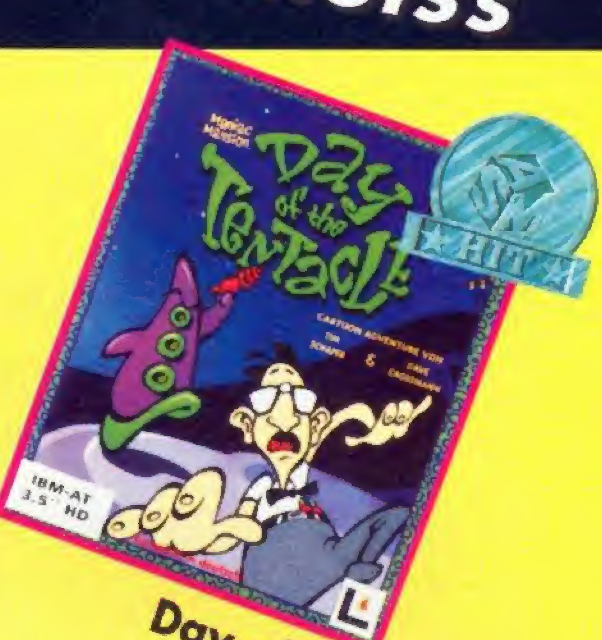
NEU!!

Zool Package mit Zool und den zwei Adventures Supremacy und Realms für PC

59,95



NEU!!



Day of the Tentacle
Ein Wahnsinns-Adventure von Lucas Arts. Neben der hervorragenden Grafik gibt es auch noch Sprachausgabe

99,95

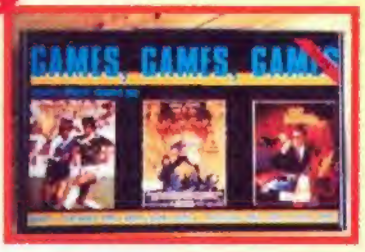
1 **AMIGA-KOFFER** mit MAD TV, Death Knight of Krynn, Xenomorph

69,95



4 **C64-Koffer** mit European Soccer, Zak McKracken, Oil Imperium

49,95



2 **AMIGA-KOFFER** mit Indiana Jones III, Eye of the Beholder, Grand Monster Slam

99,95



5 **PC-KOFFER** mit Indiana Jones III, Zak McKracken und Maniac Mansion

99,95



6 **PC-KOFFER** mit Zak McKracken, Rock'n'Roll und Masterblazer

49,95



3 **AMIGA-KOFFER** mit Maniac Mansion, Circus Attraction und Rock'n'Roll

49,95



Don't Panic-Shirt



Das T-Shirt für Science-Fiction-Kenner kommt gerade richtig. Wie immer zweiseitiger Druck, super Qualität zum Preis von

23,95

Bitmap-Shirt

28,95

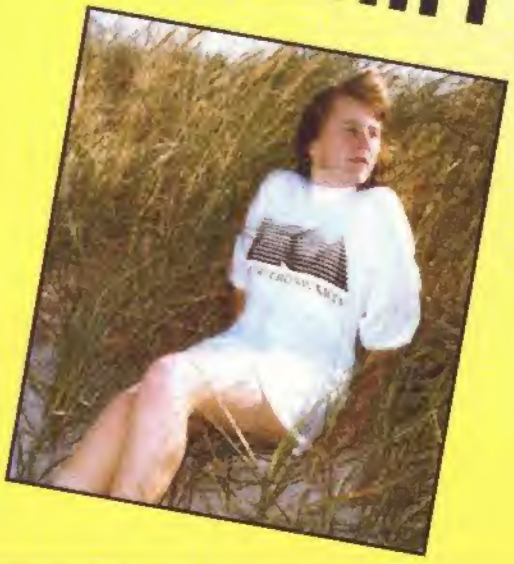
Wie gehabt in bester Qualität, 100% Baumwolle. Tolles Design, ein muß für jeden Computerfreak!



EA-Shirt

Na, das wurde ja auch Zeit. Jetzt bei uns. Zweiseitiger Druck, Spitzenqualität (wie bei allen Shirts), Minipreis:

23,95



Turrican-Shirt

Das Turrican-T-Shirt bietet gute Stoffqualität, einen vierfarbigen Druck und ein hervorragendes Motiv.



24,95

Fast alle Artikel sind in **begrenzter Stückzahl** vorhanden. Der Versand erfolgt, **solange der Vorrat reicht**.

Bitte benutzen Sie die **Bestellkarte**!

TRONIC VERLAG GMBH & CO. KG

Telefonische Bestellannahme (24h!)

(05651) 979-618

unglaub-
lich

Bazar

Jurassic Park

T-Shirts, Sweatshirts und Dinosaurier-Modelle



Sweathshirt mit großem Jurassic Park-Motiv auf der Vorderseite

49,95



Jurassic-Shirt mit supergroßem Dinomotiv

29,95



Jurassic-Shirt mit 6 Dino-Abbildungen auf der Vorderseite

29,95



Pteranodon, Länge 18 cm, Flügelspannweite 48 c, Maßstab 1:13

18,95



Triceratops, Länge 36 cm, Höhe 14.5 cm, Maßstab 1:13

29,95

Dinosaurier-Bausätze



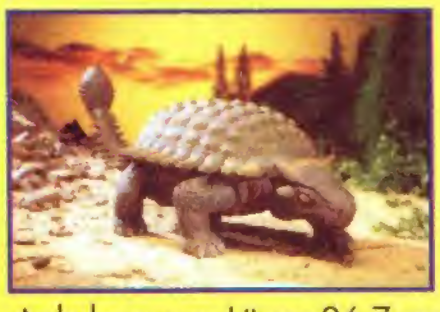
Tyrannosaurus, Länge 69.4 cm, Höhe 49.7 cm, Maßstab 1:13

59,95



Mammut, Länge 42 cm, Maßstab 1:13

29,95



Ankylosaurus, Länge 26.7 cm, Maßstab 1:13

24,95



Allosaurus, Länge 32.6 cm, Höhe 25cm, Maßstab 1:13

29,95



Styracosaurus, Länge 35.2 cm, Höhe 17.6 cm, Maßstab 1:13

29,95



Dimetrodon, Länge26.7 cm, Höhe 8.9 cm, Maßstab 1:13

25,95

Fast alle Artikel sind in **begrenzter Stückzahl** vorhanden. Der Versand erfolgt, **solange der Vorrat reicht**.

Bitte benutzen Sie die **Bestellkarte**!

TRONIC VERLAG GMBH & CO. KG

Telefonische Bestellannahme (24h!)

(05651) 979-618


ZUM LEVELENDE

Fix und fertig...

...wollt Ihr Eure Lösungen. Bitte nicht mehr so viele Modulpokes, ruft der vielstimmige Hotlinechor. Ist mir recht, so langsam müßten wir eigentlich ohnehin alles, was es da so gibt, veröffentlicht haben. Wenn noch ein paar auftauchen, schieben wir sie nach, aber nicht mehr in so großem Umfang wie bisher. Statt dessen wenden wir unser Augenmerk wieder auf längere Cheats und Komplettlösungen. Den Anfang macht ein Blitz-Walkthrough durch Lands of Lore, und bei Viktor Loomes greifen wir zeitreisenden Detektiven unter die Arme. Hoffe, daß Ihr damit erst mal zufrieden seid, und wünsche Euch viel Spaß bis zur nächsten Ausgabe.

Agent 08/15

Victor Loomes

Anmerkung: Gegenstände kann man entweder im Unterhaltungsmodus oder aber auch direkt geben oder verwenden. Nur durch intensive Gespräche geht's ein Schrittchen weiter.
Ja, da steht er nun, Detektiv Victor Loomes. Das Büro sieht aus wie immer, und kein Auftrag in Sicht. Also sucht er sich ein paar nützliche Dinge zusammen, die man bei einem eventuellen Auftrag gebrauchen könnte: auf dem Tisch neben der Tür einen gefälschten Paß, man kann ja nie wissen, aus der Schublade seine Visitenkarte, Papier aus dem Karton in der Ecke, unsichtbare Tinte von der Fensterbank und sein als Pistole getarntes Feuerzeug vom Schreibtisch. So ausgerüstet kann's losgehen! Auf dem Bürgersteig findet er eine Zeitung, in der von einem Diamantenraub die Rede ist, bei dem wohl Wild Bill seine Finger im Spiel hat. Sieht nach Arbeit aus! Neben der Haustür zwei Häuser weiter findet er eine Papiertüte, die sofort eingesackt wird. Bei näherer Betrachtung entdeckt er in ihr ein paar Öl-Aktien. Wer schmeißt denn so was weg? Da er seinen Autoschlüssel immer bei sich trägt, entschließt er sich, sofort zu Wild Bills Bar zu fahren. Dort angekommen, hält er einen Small Talk mit der Bardame, bestellt sich einen Orangensaft und läßt es sich schmecken. Seine Versuche, mit dem Herrn am linken Tisch ins Gespräch zu kommen, scheitern kläglich. Unfreundlicher Kerl! Der Mann rechts auf der Empore ist zwar freundlicher, aber zu deprimiert für ein gescheites Gespräch. Als Victor ihm die Aktien zeigt, entpuppt sich der Mann als einer der Besitzer der Ölfirma, die Pleite gemacht hat, weil kein Geld mehr zur Ölförderung da war. Traurig!
Victor lauscht Rachel, der Sängerin, und kann es gar nicht fassen, daß der plötzlich auftauchende Wild Bill sie niedermacht, weil ihm ihr Gesang nicht paßt. Victor, ganz Gentleman, mischt sich sofort ein, wird jedoch von dem Fiesling aus der Bar geschmissen. Das läßt er sich nicht gefallen! Also nichts wie wieder hin, in die Bar. Er macht Wild Bill ganz schnell klar, daß es einen Polizisten gibt, den er nicht geschmiert hat und der ihn wegen seines Glücksspieles in der Bar liebend gern verhaften würde; zu allem Unglück für den Ganoven ist dieser Polizist auch noch ein Freund von Victor. Also muß Wild Bill sich bei Rachel entschuldigen, trollt von dannen und läßt Victor in Ruhe. Die Schöne kommt sofort zu ihrem Retter, um sich zu bedanken. Da Victor merkt, daß Rachel etwas bedrückt und sie in der Bar nicht offen sprechen kann, gibt er ihr seine Visitenkarte, verläßt die Bar und geht schnell in sein Büro, wo Rachel nicht lange auf sich warten läßt. Sie steckt in Schwierigkeiten, denn ohne Geld kann sie ihren Job in der Bar nicht aufgeben, da Wild Bill sie nicht gehen läßt. Viel lieber würde sie studieren. Sie gibt Victor ihr Erspartes und bittet ihn, das Geld sinnvoll für sie anzulegen (Nachtigall ick hör dir trapsen, wie heißt doch noch dieses Spiel?). Noch weiß Victor nicht, auf welches Abenteuer er sich da eingelassen hat. Kaum ist Rachel verschwunden, klingelt das Telefon Alarm.
Freund Charlie macht Victor auf seltsame Geschehnisse in einem Haus ganz in der Nähe aufmerksam. Na ja, es kann ja nicht schaden, mal nachzusehen, was da los ist. Also auf die Socken, und los geht's! Victor betritt das Haus zwei Häuser neben seinem eigenen und macht die Bekanntschaft mit Professor Walker, einem Erfinder (oder Spinner?). Der erzählt Victor von seiner neuesten Erfindung: einer Zeitmaschine! Victor ist nicht davon angetan, das Ungeheuer auszuprobieren, und verläßt die Höhle des Erfinders. Als er in sein Auto steigen will, stellt er fest, daß sein Autoschlüssel verschwunden ist. Den kann er nur bei dem Verrückten verloren haben. Also wieder rein, zum Professor. Dieser ist jedoch verschwunden. Der Schlüssel findet sich in der Zeitmaschine, und als Victor ihn aufheben will, findet er ein Stück Papier mit einer Formel drauf, kommt an den Starthebel, und ab geht's, durch die Zeiten.
Victor findet sich in einer Art Theater wieder, das sich bei näherer Betrachtung einer Kiste als Opernhaus im Jahre 1993 entpuppt. Ach du Schreck,



was nun? Nutzt ja alles nichts, also das Beste daraus machen! Beim Herumschnüffeln findet er eine Zauberkiste des großen Schrumpfini, einen Kanister mit Lösungsmittel und am Garderobenständer eine Polizistenuniform. Kanister und Uniform werden sofort eingesteckt, und ab geht's, in Richtung U-Bahn. Ein Blick auf den Fahrplan, und die Bahn kommt schon angefahren. Das ist Service! So ein Mist – ohne Ticket keine Beförderung. Was jetzt? Victor beschließt, sich erst einmal umzusehen. Als er über den Bahnsteig auf die andere Seite kommt, sieht er an der Wand ein Plakat: Monatsticket! Moment mal, war da nicht eine Zauberkiste in der Oper? Also löst er das Plakat mit dem Lösungsmittel vorsichtig von der Wand und geht zurück in die Oper. Dort steckt er das Riesenticket in die Schrumpfini-Kiste, macht diese ein paarmal auf und zu, und raus kommt ein Super-Monatsticket in Originalgröße. Ja, Ideen muß man haben! So, mal sehen, wohin ihn die U-Bahn bringt (speichern, und genau nach dem Linien-Plan im Anhang vorgehen!). Bevor es losgeht, findet er noch ein Comic-Heftchen auf dem Boden. Komische Sachen haben die hier auf dem Boden herumliegen! Von der Oper aus geht es zunächst einmal zur LBS, wo unser Freund für Rachel einen Bausparvertrag einrichten läßt. Leider werden die altamerikanischen Dollars von Rachel 1993 nicht angenommen. Wie kommt man hier zu Geld? Also weiter über die Oper zur Börse, wo Victor dann erfahren muß, daß seine Aktien überhaupt nichts wert sind, da trotz viel vorhandenem Öl die Besitzer der Felder vor 65 Jahren Pleite gingen, da Geld für die Förderung fehlte. Da war doch was? Was hat der Typ in der Bar gesagt? Blitzschnell erkennt Victor die Situation: Wenn er in die Vergangenheit zurückfliegt und dem Mann Rachels Geld gibt, kann dieser Öl fördern, und die Aktien wären 1993 ein Vermögen wert. Gedacht, getan, nichts wie ab in die Oper, und zurück ins gute alte Chicago!

Heil angekommen, macht er sich sofort auf den Weg in die Bar, wo er einen deprimierten Mann mit ein paar Dollars in den glücklichsten Menschen der Welt verwandelt. Zum Dank erhält er dafür eine Sammelbüchse, die ja nun nicht mehr gebraucht wird. Mal sehen, ob die Rechnung aufgeht, und zurück (oder vor?) nach Frankfurt, ins Jahr 1993. Dort geht er sofort zur Börse und erhält einen Riesenbatzen Geld für seine Aktien. Dieses zahlt er dann umgehend auf Rachels Konto bei der LBS ein. Stöhn! Die Auszahlung kann erst nach sieben Jahren erfolgen. Das hieße ja dann, daß er im Jahre 2000 das Konto auflösen muß. Wie soll das funktionieren? Diese Frage kann nur Professor Walker beantworten, und so macht unser Held sich auf den bekannten Weg zurück in die Heimat. Der Professor sieht keine Schwierigkeit darin, die Zeitmaschine umzuprogrammieren, will als Gegenleistung aber eine Flasche Gin. Wie aber kommt man in Zeiten der Prohibition an Alkohol?

Irgendwie muß er versuchen, das Mädel in Wild Bills Bar zu bezirzen. Hierfür kommt ihm die auf der Straße liegende Rose gerade recht. So läßt Victor bei der Bardame seinen ganzen Charme spielen und schafft, durch die Blume gesprochen, das schier Unmögliche: Er bekommt eine Flache Gin! So, zurück zum Professor. Vor der Haustür von Walker hat sich jedoch ein komischer Typ postiert und will ihn nicht hereinlassen. Kleinigkeit, Victor schenkt ihm das Comic-Heft, und das Riesenbaby zieht glücklich ab. Nachdem der Professor seinen Gin bekommen hat, stellt er sofort die Zeitmaschine neu ein, und es kann losgehen, ins Frankfurt des Jahres 2000. Dort landet er in einer Art Labor und trifft auf einen Umweltpolizisten, der zufälligerweise der Neffe von Leopold Walker ist. Da dieser von der Zeitmaschine, der leider bei Landung der Auspuff verpufft ist, ganz fasziniert ist, verspricht er, das Gerät zu reparieren, wenn Victor ihm ein altes Ofenrohr besorgt. Angeblich liegen diese Dinger überall herum. Woll'n mal sehen, wie Frankfurt sich verändert hat. Oh Gott, hier sieht's ja aus wie auf einer Müllhalde, und statt Tickets braucht man jetzt eine Magnetkarte! Klar, einen Versuch ist es wert: Victor befestigt die Sammelbüchse in der Nische neben dem Laboreingang, zieht das Schild von der Kartensäule ab, stülpt die Papiertüte über die Säule und klebt das Schild auf die Sammelbüchse. Ob das wohl funktioniert? Es erscheint ein Pixelmännchen, das sich furchtbar über seine Programmierer aufregt

und dem leidgeplagten Victor eine Magnetkarte schenkt. Also, auf geht's (speichern, und wieder genau nach Anleitung fahren)!
Gar nicht so einfach, sich in diesem U-Bahnnetz zurechtzufinden! Bei der LBS angekommen, löst er den Bausparvertrag auf. Da soviel Gold, welches er jeder anderen Währung vorzieht, nicht vorrätig ist, sichert die freundliche LBS-Beraterin zu, es später mit einem alten Ofenrohr ins Labor bringen zu lassen. Sehr nett! Victor ist froh, daß sowohl Gold als auch Rohr im Labor angekommen sind. Zu seinem Ärger teilt ihm der Polizist aber mit, daß für die Reparatur der Zeitmaschine ein Saphir gebraucht wird. Auch das noch! Auf seiner Irrfahrt durch das U-Bahnnetz gelangt Victor in die Stadt, wo er bei einem Trödler einen Plattenspieler mit einer Saphirnadel findet. Leider will der Händler ihm die Nadel nicht einzeln verkaufen, und so versucht er, den nebenan stehenden Jungen zu einem kleinen Diebstahl zu verführen. Dieser ist auch gar nicht abgeneigt, verlangt dafür aber neue Akkus für seinen Walkman. Neumodisches Zeug, aber was soll's! Auf einem der Bahnsteige hat doch vorhin ein Junge gesessen, der einen Walkman dabei hatte. Als Victor ihn gefunden hat, hält dieser überhaupt gar nichts von der Idee, seine Akkus rauszurücken. Was jetzt? Erst mal zurück ins Labor. Dort findet er in der Kitteltasche des Polizisten einen Polizeiausweis und hat sofort die Idee. Er geht zurück zu dem Jungen auf dem Bahnsteig, zieht sich die Uniform an, hält dem Knirps den Ausweis vor die Nase und bekommt umgehend die Akkus ausgehändigt. Na, geht doch! Mit diesen begibt er sich wieder in die Stadt und gibt sie dem anderen Jungen. Während Victor den Händler in ein Gespräch verwickelt, mopst der Knabe die Saphirnadel und übergibt sie Victor. Gut ausgestattet kehrt er zurück ins Labor, übergibt die Nadel und bekommt sein Gefährt repariert (einmal Labor verlassen, und wieder hineingehen). Alle Aufgaben erledigt – also kann es jetzt wieder nach Hause gehen.
Im guten alten Chicago ergibt sich ein neuer Landeplatz: Er landet mitten in Wild Bills Hinterzimmer und platzt ins Gewühl. Mit dem schweren Goldbarren setzt er erst einmal die Ganoven außer Gefecht, um dann von Rachel zu erfahren, wo sich die geklauten Diamanten befinden, nämlich im rechten Spielautomaten. Geschickt zieht Victor den Hebel des einarmigen Banditen, und lauter Diamanten purzeln just in dem Moment auf den Boden, in dem die Polizei auftaucht. Rachel und Victor verlassen den ungastlichen Ort und begeben sich in Victors Büro. Dort übergibt er ihr den Goldbarren und erhält als Belohnung... (Marlowe says: Don't fall in love with a client!)
Klappe! Aus! Ende!

Streckenplan Victor Loomes

St = Station
A = Ausgang
B = Bahnsteig

Strecken 1993
Oper -> LBS
2 St/A/1St/A

LBS -> Oper
3 St/A/1 St

Oper -> Börse
2 St/A/B/1 St/A/B/1 St/B

Börse -> Oper
B/1 St/A

Strecken 2000
Labor -> LBS
1 St/A/2 St/B/A

LBS -> Labor
B/1 St/A/2 St/A/1 St

Labor -> Junge
1 St/A/3 St

Labor -> Stadt
1 St/B/A/1 St/A/1 St/A

Stadt -> Junge
B/1 St/A

Stadt -> Labor
B/3 St/A/1 St ■

Andrea Dreisbach

Wings of Death (Atari ST)

Hier sind einige Tips, die dazu dienen, in jedem Level das beste Waffensystem und auch den letzten Bonus zu ergattern.
Level 1 (Sagyrs Schloß):
Als erstes sollte man das Drachenfeuer einsammeln. Am Ende dieses Levels benötigt man den Kraftstrahl, um dem Drachen noch einmal kräftig einheizen zu können.
Level 2 (Dschungel der Mutanten):
Hier muß man lediglich den Kraftstrahl beibehalten, um das Level ohne größere Schwierigkeiten meistern zu können, wobei man den Totenköpfen möglichst fern bleiben sollte, um ein schnelles Ende des Spielchens zu vermeiden.
Level 3 (Der tödliche Sumpf):
In diesem Level ist entweder der Kreisschuß oder die Donnerkugel erforderlich, um sicher ans Ziel zu gelangen. Weiterhin sollte man in diesem Level möglichst viele Gegner abballern, da des öfteren ein Extraleben dabei herausspringt.
Level 4 (Das Sündenfeuer):
Zunächst sollte man sich mit dem Drachenfeuer durchkämpfen. Gegen Ende des Levels kann man auch auf den Kraftstrahl überwechseln, was aber nicht unbedingt erforderlich ist. Man sollte in diesem Level vor allem auf die Angriffswellen achten, die am unteren Bildschirmrand starten, denn sonst verliert man sehr schnell ein Leben. Das kann natürlich in manchen Situationen sehr ungünstig sein, da man nach einem solchen Verlust wieder mit der niedrigsten Waffenstärke beginnt. Man muß versuchen, fast alle Angriffsformationen zu zerstören, denn es gibt hierbei insgesamt vier Extraleben zu holen.
Level 5 (Das kalte Land des Verhängnisses und der Verzweiflung):
Mit Drachenfeuer am Anfang und Kraftstrahl im weiteren Verlauf des Levels ist man hier bestens bedient. Es ist am günstigsten, so viele Eisblumen wie nur möglich abzuschießen, da diese dann Schilde, Jäger oder Bomben abgeben, die dem Spieler das Leben natürlich erheblich erleichtern.
Level 6 (Die Welt der Kristalle):
Hier kann man sich am besten mit dem Kraftstrahl durchsetzen. In acht nehmen sollte man sich besonders vor den kleinen Wesen, da diese oftmals riesige Kugelmassen abschießen, die sich auf unser Leben oft tödlich auswirken, denn ist man erst einmal in eine Ecke gedrängt worden, hat man kaum noch eine Überlebenschance. Bei dem Endgegner (Drachen) sollte man eine möglichst hohe Waffenstufe besitzen.
Level 7 (Xandrilias Reich):
Das für dieses Level am besten geeignete Waffensystem scheinen mir noch das Insekt mit seinem Streuschuß oder aber die Donnerkugel des Gryphtons zu sein. Vorsicht bei den Wüstengebieten und den 'Augenwesen', denn diese haben keine genaue Flugformation. ■

Christian Kuhn

Super Mario World (SNES)

Im Spiel gibt es eine Art Reservebox für Extras (Select), in die man sich mittels folgender Action-Replay-Adressen allerhand nützliche Dinge zaubern kann:
7E0D C201 - Pilz
7E0D C202 - Feuerblume
7E0D C203 - Stern
7E0D C204 - Feder
7E0D C205 - Leben
7E0D C206 - Liane
7E0D C207 - Feuerwerk
7E0D C20A - P-Balon
7E0D C20B - fliegender Rubin
7E0D C20C - fliegendes Leben
7E0D C20D - fliegender Schlüssel
7E0D C20E - Glaskasten Extra (wechselt immer seine Gestalt)
7E0D C20F - Extrablock
7E0D C210 - fliegender Fragezeichenblock
7E0D C214 - Wolke, mit der man fliegen kann
7E0D C215 - unsichtbarer Boden
7E0D C101 - gelber Yoshi ■

Henk Birkholz

Morph (Amiga)

Man sollte zunächst die Adressen $4C234 und $4DFFA auf den Wert 4A stellen, um unendlich viele Gesamtverwandlungen zu erhalten.

Anzahl der Wolken: $4A2CC
Anzahl der Wasserbälle: $4A2CD
Anzahl der Ballons: $4A2CE
Anzahl der Eisenkugeln: $4A2CF ■

Andreas Klawikowski

Desert Strike (SNES)

Level 2: 3ZLHZTN
Level 3: 93ZHBRH

Level 4: W8PP9ZC
Level 5: W4WSP37 ■

Andreas Klein

Dino City (SNES)

Levelcodes:
LTTC04TNECMC
OTPKQ4TBECMC

7E1F 84xx - xx steht für die Eier
7E0D F063 - setzt die Zeit auf 63 Sekunden ■

Andreas Klein

Prince of Persia (SNES)

7E05 0803 - unbegrenzte Energiemenge ■

Andreas Klein

Batman Returns (SNES)

7E00 8C03 - unendlich viele Leben
7E00 8A50 - unendliche Energie
7E00 9003 - unendliche Tubes ■

Andreas Klein

Streetfighter 2 (SNES)

7E0C 3210 - besserer Dragon Pouch
7E0C 030C - Spezialattacke ■

Andreas Klein

Wing Commander (SNES)

7E15 3D28 - unendliche Schildenergie ■

Andreas Klein

1869 (Amiga)

Hier noch ein klitzekleiner, aber sehr feiner Tip von HOLGER JÖCKEL. Informationen über eine Stadt kann man einholen, indem man ganz simpel Backspace drückt... Und schon befindet man sich in der Stadt. ■

Syndicate (PC)

Kleine Geldspritze gefällig? Null Problemo! Ihr müßt einfach mit einem HEX-Editor Euer SAVEGAME *.GAM ändern. Dazu ändert Ihr im Relativsektor 0000000 in der Zeile 0016(0010) das fünfte Byte auf 96, das sechste auf 98 und das siebte auf 80. Mithin ist man stolzer Besitzer von über $ 8000000. Viel Spaß beim Ausrüsten und Forschen.

Christian Förg

Na ja, und wenn wir schon einmal dabei sind, hier auch schon der erste passable Lösungsweg zu Syndicate.

Bevor man sich die Infos zu den einzelnen Missionen anschaut: Immer erst abspeichern. Hat man sich die Infos zur betreffenden Mission durchgelesen: Spielstand wieder neu laden. So spart man das Geld für die Infos. Selbiges bei der Zoomfunktion der Karte.
Immer vier Agenten in den Level senden, auch wenn manchmal in den Missionsinfos etwas anderes steht. Wer nur mit einem oder zwei Agenten loszieht, schwächt nur seine Kampfkraft. Es ist in keiner einzigen Mission notwendig, seine Gruppe aufzuteilen. Man sollte seine vier Agenten gemeinsam bewegen. Niemals einen Zielpunkt für die Agenten anwählen, der außerhalb des Bildschirmbereichs liegt. Sie verlaufen sich nur und irren ziellos umher und man bekommt sie nur sehr schwer wieder zusammen.
Findet man bei toten Feindagenten Waffen, die man selbst noch nicht erforscht hat, so ist es nach Beendigung des Levels nicht möglich, sie mit Munition aufzufüllen. Diese Waffen eignen sich bestens zum Verkauf. Möchte man seine Agenten mit neuen Waffen und/oder Körperteilen ausrüsten und hat nicht genügend Geld, so wartet man zwei Minuten ab, und siehe da, der Geldbetrag wird automatisch erhöht.
Immer nur einen einzigen Agenten mit einem Überzeugungsstrahler versehen, da das vollkommen ausreicht, weil man die Gruppe in keiner Mission aufteilt. Zu Anfang die Agenten nicht mit Waffen vollstopfen. Durch die weniger guten Körperteile der Klasse I können sie nicht so schwer tragen und bewegen sich dementsprechend langsam und schwerfällig.
In Amerika lassen tote feindliche Agenten grundsätzlich noch eine Zeitbombe aus ihrem Mantel fallen;

also Vorsicht, und schnell entfernen. Sollte gerade ein Fahrzeug in Nähe der Bombe sein, das ihr dringend benötigt, dieses sofort in Sicherheit bringen. Die sicherste Eroberungsroute in bezug auf bereits eigene, erforschte Waffenarten:

Europa:
Hier genügen Pistole, Schrotgewehr und Überzeugungsstrahler.

Asien:
Eine MP und möglichst ein Flammenwerfer leisten hier gute Dienste. Pistole wird nicht mehr benötigt.

Australien:
In Australien ist bei einer Mission eine Zeitbombe ein absolutes Muß.

Afrika:
Dort verlangt der Gegner bereits nach der Minikanone, welche bis dato aber erforscht sein dürfte.

Über Alaska fallen wir in Kanada und Nordamerika ein:
Hier verlangen bereits zwei Missionen nach dem Gausswerfer. Auch der Laser sollte zu diesem Zeitpunkt bereits erforscht sein.

Südamerika:
Die harten Jungs dort verlangen nach Gausswerfern und Lasern. Selbst mit den Minikanonen wird es dort bereits schwierig.

Station Atlantis:
Hier geht es dann richtig zur Sache. Ohne Energieschild ist man gleich weg vom Fenster. Den Rest erledigen vier Gausswerfer und drei Laser pro eigenem Agenten. Alle Körperteile jedes Agenten sollten unbedingt Klasse III sein. Zu den zahlreichen Feinden sei gesagt, daß sie nicht ohne Minikanone und Laser herumlaufen.

Die Steuern für eroberte Gebiete sind so einzuteilen:

Weniger als 5 eigene Gebiete:	45%
Weniger als 10:	40%

Ab zehn eigenen Gebieten niemals mehr als 35% Steuern verlangen, da man sonst seine eroberten Gebiete durch Rebellion der Einwohner wieder verliert. Nimmt man nicht mehr als 35% Steuern, wird keine Rebellion vorkommen, und die Einwohner sind glücklich und zufrieden. Außerdem sollte man bei diesem Prozentsatz keine finanziellen Probleme mehr haben.

Zur Forschung:
Anfangs schwere Waffen erforschen, bis man die Minikanone hat. Danach Sturmwaffen, bis der Gausswerfer erfunden ist. Die Forschungsgelder sollten so eingeteilt werden, daß die Dauer der Erforschung der betreffenden Waffe oder des Körperteils zwischen drei und vier Tagen liegt. Unter drei Tagen Forschungsdauer wird die ganze Forscherei praktisch unbezahlbar, und wenn es länger als fünf Tage dauert, ist die Forschung zu langsam. Außerdem dauert eine Mission im Schnitt drei bis vier Tage, und so bekommt man nach Beendigung einer Mission sofort das Ergebnis aus den Forschungslabors geliefert.
Körperteile sollte man zu Beginn nicht erforschen, da Klasse I ohnehin teuer genug ist, und Waffen am Anfang viel wichtiger sind.

Die Körperteile:

1. Augen
Sofort jedem Agenten Augen verpassen, denn ohne Sehorgane schießen sie blind in der Gegend umher. Klasse-I-Augen sind Nachtsichtgeräte. Augen der Klasse II enthalten zusätzlich eine automatische Zielerfassung und Augen der Klasse III des weiteren einen Zielentfernungsmesser und Feinderkennung. Die Agenten wählen dann die passende Waffe selbsttätig aus (Nah- oder Fernkampfwaffen).

2. Herz
Je besser das Herz, desto länger dauert es, bis sich ein Agent an den erhöhten Adrenalinpegel gewöhnt hat. Mit Herz Klasse III z.B. kann ein Agent während des kompletten Einsatzes 'voll Power' umherlaufen, ohne daß eine Gewöhnung eintritt.

3. Gehirn
Sobald ein höherwertiges Körperteil eingesetzt wird, muß auch das Gehirn den gleichen Level aufweisen.

4. Brustpanzer
Panzer Klasse I schützt so viel wie eine Zeitung vor dem Bauch. Panzer Klasse II ähnelt mehr einer kugelsicheren Weste, aber nur für kleinere Kaliber (Pistole, Schrotgewehr). Ab Klasse III haben wir eine Art Terminator, der relativ schwer zu verwunden ist.

5. Arme
Stattet man seine Agenten voll aus, d.h. alle Waffenfelder pro Agent sind belegt, so sind kybernetische Arme unersetzlich, da sonst die Zielgenauigkeit rapide absinkt. Mit einem Arm der ersten Klasse lassen sich MP, Schrotgewehr und Überzeugungsstrahler sicher abfeuern. Arme der Klasse II halten problemlos den Flammenwerfer oder die Minikanone. Für den Raketenwerfer sind Klasse-III-Arme eigentlich unerläßlich.

6. Beine
Je besser die Beine, desto schneller ist der Agent bei uneingeschränkter Adrenalinzufuhr. Hierbei ist es äußerst wichtig, daß die Agenten immer dieselbe Klasse dieser Körperteile haben, da unterschiedlich schnelle Agenten niemals zusammen agieren können, logisch, oder?

Waffen:

Waffen mit kurzer Reichweite:

Pistole:
Nur zum Üben in der ersten Mission brauchbar. Danach geht es weiter mit Schrot und gefundenen oder, später, entwickelten MPs.

Schrotgewehr, MP und Flammenwerfer:
Das richtige Agentenwerkzeug für den Nahkampf in Europa und im vorderen Orient. Benutzt man den Flammenwerfer, bleibt vom Feind nur noch Asche übri,g und man kann keine Waffe aufsammeln, die diese normalerweise sonst verlieren. Selbiges gilt für den Gausswerfer.

Zeitbombe:
Wird man von mehreren Agenten verfolgt, sollte man eine solche Bombe 'legen', da diese eine durchschlagende Wirkung hat (allerdings auch für unschuldige Passanten!). Ideal zum Zerstören von Fahrzeugen, sofern man noch nicht im Besitz eines Gausswerfers ist.

Mittlere Reichweite:

Minikanone:
Früher einmal Gatling-Gun genannt, wird sie heutzutage meist in Kampfhubschraubern eingesetzt; man denke an Comanche. Das ideale Werkzeug, wenn der Gegner nicht allzuweit entfernt ist. Hohe Schußfrequenz und Durchschlagskraft.

Hohe Reichweite:

Fernwaffe:
Der Name sagt eigentlich alles. Allerdings ist die Durchschlagskraft nicht gerade berauschend. Man benötigt in der Regel mehrere Schüsse pro Agent.

Laser:
Mit einem Schuß kann man gleich mehrere Feinde ausschalten, sofern sie aus der selben Richtung kommen. Sehr hohe Reichweite, aber nur fünf Schuß pro Waffe. Daher sollte man immer zwei bis drei Laser bei sich haben.

Gausswerfer:
Normalerweise wird man damit von Feinden nicht mehr belästigt. Schaltet auch Gegner aus, die sich in Gebäuden verschanzt haben. Sehr hohe Reichweite, wirkt flächendeckend, hat aber nur drei Schuß pro Waffe. Ideal zum Zerstören gepanzerter Fahrzeuge. Ist aber vollkommen ungeeignet bei Missionen, in denen es jemanden zu schützen oder zu 'überreden' gilt, da meistens diese Person dann gleich mit vernichtet wird. Hier ist der Laser angebrachter.

Indirekte Waffen:

Schutzschild:
Nur soviel dazu. Man kann alle Missionen ohne diesen Schild schaffen (außer vielleicht Station Atlantis). Er wirkt nur sehr kurz und schützt nur vor ballistischen Geschossen. Gegnerische Laser gehen selbst dort noch hindurch. Aktiviert man den Schild bei einem Agenten, kann dieser so lange nicht mehr feuern, wie der Schild aktiviert ist. ■

Ronald Meyer

Global Gladiators (Mega Drive)

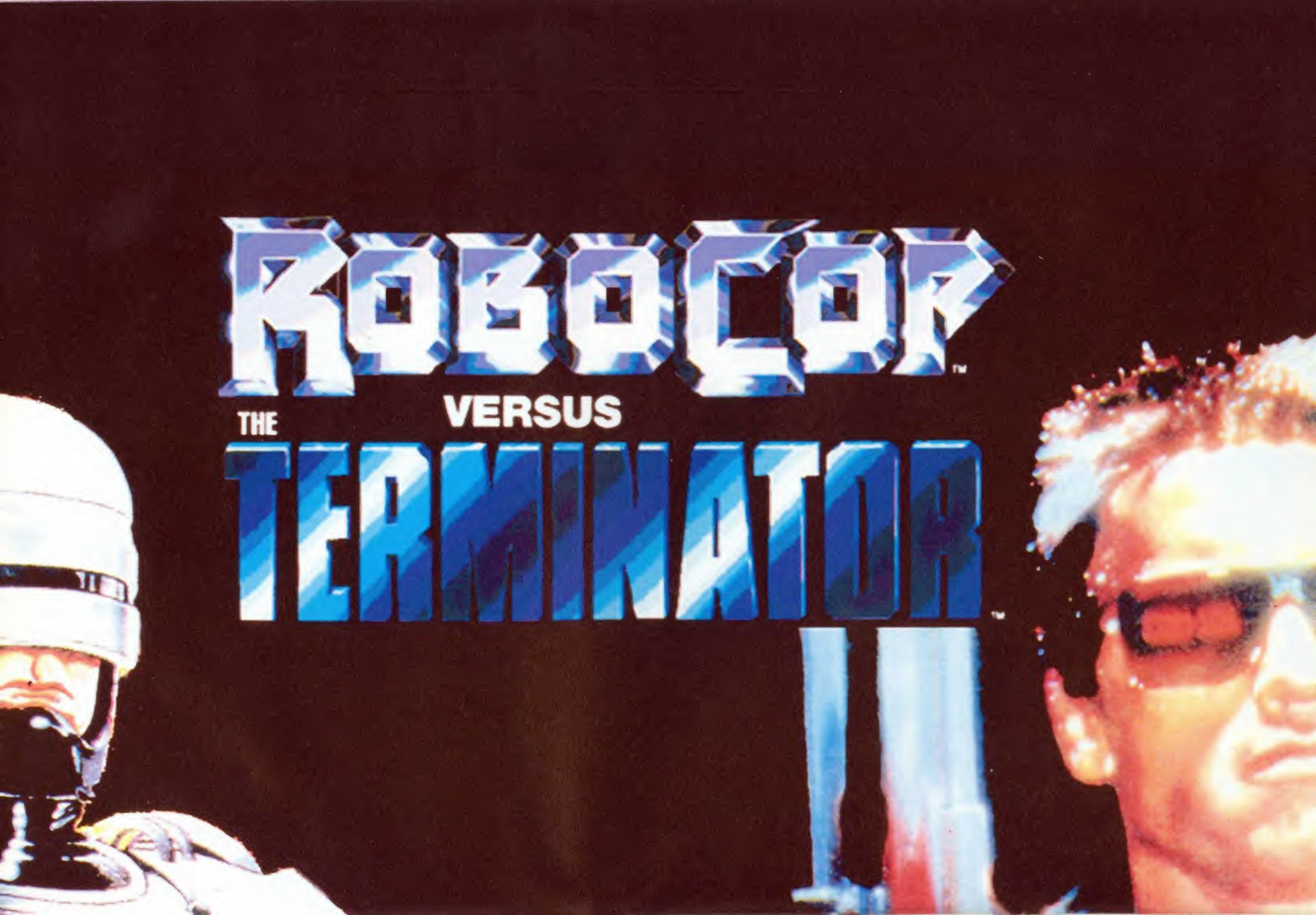
Wenn schon kein Cheat, dann wenigstens einige Freezer-Adressen:

FFFED A000A - unendlich viel Energie
FF00B 40033 - unendlich viele Leben
FF001 C0035 - unendlich viel Zeit
FF00B 10038 - man startet mit 81 Ms (Action Replay vor Levelende kurz ausschalten, da dies sonst zu einem Programmabsturz führt. Im nächsten Level wieder einschalten...)
FF007 C000x - Trainer-Modus (man kann jede Welt direkt anwählen)
Für x=0 - Slime World 1
1 - Slime World 2
2 - Slime World 3
3 - Mystical Forest 1
4 - Mystical Forest 2
5 - Mystical Forest 3
6 - Toxi-Town 1
7 - Toxi-Town 2
8 - Toxi-Town 3


Virgin
GAMES


LOST
IN
TIME


COKTEL VISION
ASM


ROBOCOP™
THE VERSUS
TERMINATOR™

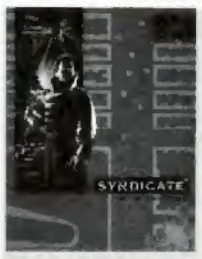
ANLEITUNGEN (je 25,-) • KOMPLETT LÖSUNGEN (je 15,-) • PLÄNE (je 15,-) - IN DEUTSCH

Titel	L P A
20.000 Meilen u. d. Meer	L - -
688 Attack Submarine	- - A
7.th Guest	**(L P) -**
Abandoned Places	L P -
Ad Lib Soundkarte	- - A
Adventure of Link	- P -
Airborne Ranger	- - A
Alone in the Dark	**(L P) -**
Alternate Reality - City	- P A
Alternate Reality - Dung.	L - -
Amazon-Guardians of Eden	**(L P) -**
Bad Blood	L P A
Balance of Power 1990 Ed.	- - A
Bane of the Cosmic Forge	(L P) A
Bard's Tale 1	L P -
Bard's Tale 2	L P -
Bard's Tale 3	L P A
Battle of Antietam	- - A
Battlehawks 1942	- - A
Battles of Napoleon	- - A
Battletech	L - A
Black Cauldron	L - -
Bloodwych	L P -
Bubble Ghost	- P -
Buck Rogers	L P A
Cadaver	L P -
Carrier Command	L - -
Champions of Krynn	L P -
Chaos Strikes Back	L P A
Chrono Quest 1	L - -
Chrono Quest 2	L - -
Codename: Iceman	(L P) A
Colonel's Bequest	L P A
Conquests of Camelot	(L P) A
Conquests of the Longbow	L P -
Curse of Enchantia	(L P) -
Curse of the Azure Bonds	L P -
Dagger of Ammon Ra	(L P) -
Dark Half	(L P) -
Day of the Viper	L P -
Death Knights of Krynn	L P A
Deathlord	- P A
Decicives B. Am. Civ. War	- - A
Defender of the Crown	- - A
Deja Vu	L - -
Deja Vu 2	L - -
Demon's Winter	L - A
Digi Paint 3	- - A
Drachen von Laas	L - -
Dragon Wars	- P A
Dragon's Breath	L - -
Dragons Lair	L - A
Drakkhen	L - -
Dungeon Master	L P A
Eco Quest	(L P) -
Elite (nur Amiga/ST)	L P A
Elvira 1 (nicht C 64)	L P -
Elvira 2	L P -
Emperor of the Mines	L - -
Eric the Unready	**(l P) -**
Europe Ablaze	- - A
Eternam	**L P -**
Eye of the Beholder 1	(L P) A
Eye of the Beholder 2	(L P) -
Eye of the Beholder 3	**- P -**
F-14 Tomcat	- - A
F-15 Strike Eagle 2	- - A
Faery Tale Adventure	(L P) -
Fascination	L - -
Fatal Heritage	L - -
Final Fantasy Legend	- - A
Fire Brigade	- - A
Fish	L - -
Fountain of Dreams	- - A
Freddy Pharkas	**(L P) -**
Future Wars	(L P) -
Goldregon's Domain	(L P) A
Gateway to the Sav. Front.	L P A
Goto	- - A
Germany 1985	- - A
Gettysburg	- - A
Gobliins 2	**L - -**
Gold Rush	L P A
Guild of Thieves	L - -
Gunship	- - A
Heart of China	(L P) A
Heimdall	(L P) -
Hellowoon	L - -
Hero's Quest	(L P) A
Hillsfar	L - A
Holiday Maker	L - -
Hook	(L P) -
Imperium Galactum	- - A
Inca	**L - -**
Indiana Jones 3	L P -
Indiana Jones 4	(L P) -
Insector X	- - A
It came from the Desert	(L P) -
Jet	- - A
Jones in the Fast Lane	- - A
Kampfgruppe	- - A
Kathedrale Die	(L P) -
King Arthur	L - -
King's Quest 1	L P -
King's Quest 2	L P A
King's Quest 3	L - A
King's Quest 4	L P A
King's Quest 5	(L P) A
King's Quest 6	L P -
Kingdoms o. England	- - A
Knights of Legend	L - A
Kult	(L P) -
Landsitz von Morteville	L - -
Last Ninja	- - A
Last Ninja 2	L - -
Legacy of the Ancient	L - -
Legend of Blacksilver	- - A
Legend of Faerghail	L P -
Legend of Kyrandia	**(L P) -**
Leisure Suit Larry 1	L P A
Leisure Suit Larry 2	L P A
Leisure Suit Larry 3	L P A
Leisure Suit Larry 5	L P -
Les Manley-Lost in L. A.	(L P) -
Loom	L - -
Lost Files of Sherlock Holmes	**L - -**
Lure of the Temptress	(L P) -
Manhunter - New York	L - A
Manhunter - San Francisco	(L P) A
Maniac Mansion	L P -
Mars Saga (Cluebook)	(L P) -
Mewilo	L - -
Might & Magic 1	- - A
Might & Magic 2	- - A
Might & Magic 3	(L P) A
Millenium 2.2	L - -
Miracle Warriors	- - A
Monkey Island 1	(L P) A
Monkey Island 2	L P -
Novcom 6	- - A
Navy Seal	- - A
Neuromancer	L P -
New Zealand Story	- - A
Ooze	L P -
Panzer Battles	- - A
Panzer Strike	- - A
Pawn The	L - -
Personel Nightmare	L P -
Phantasie 3	L - -
Phantasy Star 1	L - A
Phantasy Star 2	- - A
Pirates	L - A
Police Quest 1	L - A
Police Quest 2	L - A
Police Quest 3	L P -
Pool of Radiance	L P A
Pool of Radiance Adv. Journal	- - A
Pools of Darkness	**- P A**
Populous	L - A
Ports of Call	(L P) -
Powermonger	- - A
President is Missing	- - A
Prince of Persia	L P -
Projekt Firestart	L - A
Projekt Stealth Fighter	- - A
Prophecy of the Shadow	**L P -**
Quest for Glory 2	(L P) A
Quest for Glory 3	**(L P) -**
Questron 2	L P -
Railroad Tycoon	L - -
Reach for the Stars	- - A
Red Baron	- - A
Red Lightning	L - A
Red Storm Rising	- - A
Renegade Legion Interceptor	- - A
Rex Nebular	(L P) -
Rings of Medusa	(L P) -
Rise of the Dragon	- - A
Roadwar 2000	- - A
Robox	L P -
Rommel	- - A
Russia	- - A
Savage Empire The	- - A
Schwarze Auge Das	L P -
Secret of the silver Blades	- - A
Sentinel The	- - A
Sentinel World (Paragr.)	- - A
Sentinel Worlds	L - A
Sex Vixens from Space	L - -
Shadow Sorcerer	L P -
Shadow of the Beast	(L P) -
Shadow of the Comet	**(L P) -**
Shadowgate	L - -
Shogun	L P -
Soko Ban	- - A
Sorcerian	- - A
Space Ace	L - -
Space Quest 1	L P A
Space Quest 2	L P A
Space Quest 3	L P A
Space Quest 4	L P A
Space Quest 5	**L P -**
Space Rogue	- - A
Spellcasting 101	L - -
Spellcasting 301 - Spring Br.	**L - -**
Spirit of Adventure	L P -
Stadt der Löwen	L - -
Star Command	L - A
Star Flight 1	L - A
Star Flight 2	L - A
Star Trek - 25th Anniv.	(L P) -
Star Trek 5	- - A
Starglider	- - A
Starglider 2	- - A
Steel Thunder	- - A
Stellar Crusade	- - A
Storm Across Europe	- - A
Sub Battle Simulator	- - A
Sword of Aragon	(L P) A
Sword of Vermillion	- - A
Tangled Tales	- - A
Transworld	L - -
Ultima 1	- - A
Ultima 2	- - A
Ultima 3	L P A
Ultima 4	L P A
Ultima 5	L P A
Ultima 6	L P A
Ultima 7 + Forge Of Virtue	**L P -**
Ultima Underworld 1	**L P -**
Uninvited	L - -
Up Periscope	- - A
Veil Of Darkness	**L P -**
Wasteland	L P A
Wasteland (Paragr.)	- - A
Waxworks	**L P -**
Willy Beamish	(L P) -
Wing Commander + Secr. Miss.	- - A
Winzer	L - -
Wonderland	L - -
Zak Mc Kracken	L P A
Zork	L - -

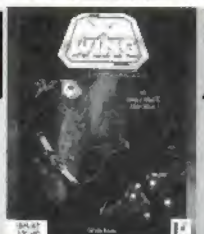
L und P in Klammern (L P) bedeutet: Pläne sind in der Lösung enthalten • Fett gedruckte Titel sind neu!

DIE AKTUELLE TOP-TEN BEI CPS

ALLE HIER ANGEBOTENEN SPIELE NATÜRLICH MIT DEUTSCHER ANLEITUNG (dA) ODER KOMPLETT IN DEUTSCH (dV)!



1 SYNDICATE
PC dV 94.95
AM dV 79.95



2 X-WING
PC dA 94.95



3 EISHOCKEY MANAGER
PC dV 94.95
AM dV 84.95

	die weiteren Plätze	AMIGA	IBM-PC
4.	STRIKE COMMANDER dA	--------	99.95
5.	LEMMINGS 2 - THE TRIBES dA	79.95	89.95
6.	INDIANA JONES 4 dV	89.95	89.95
7.	GUNSHIP 2000 dA	89.95	99.95
8.	PINBALL DREAMS dA	69.95	69.95
9.	A TRAIN dV	99.95	99.95
10.	DUNE 2 dA	69.95	79.95

Das CPS-Kundenmagazin mit Komplett-Preisliste informiert Sie auch über unser reichhaltiges Angebot an **Videospielen**. Fordern Sie es noch heute an -natürlich kostenlos- oder wollen Sie für Werbung auch noch bezahlen?

CPS Frank Heidak

HÄNDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT

EIN HEIßER TIP: VORBESTELLEN SCHAFFT VORSPRUNG!

AKTUELLE SPIELESOFTWARE BEI CPS

AMIGA

In den linken 4 Spalten alle Titel mit dt. Anleitung (dA) oder komplett deutsch (dV)

Titel	Preis
1869 dV	79.95
a train dV	99.95
abandoned places 2 dA	84.95
airbus a320 us edition dA	99.95
amberstar dA	84.95
b 17 flying fortress dA	84.95
battle isle data disk 2 dV	54.95
battle team (batt. isle+data) dV	79.95
body blows dA	74.95
bundesliga manager prof. 2.0 dV	79.95
cadaver dV	74.95
campaign dV	74.95
chaos engine dA	64.95
civilization dV	84.95
creatures 2 dA	69.95
curse of enchantia dV	89.95
desert strike dA	79.95
dragon wars dV	59.95
dune 2 dA	69.95
eishockey manager dV	84.95
eye of the beholder 2 dV	84.95
flashback dV	69.95
goal dV	69.95
gobliins 2 dV	79.95
gunship 2000 dA	89.95
hannibal dA	84.95
history line 1914-1918 dV	89.95
humans 2 dA	69.95
indiana jones 3 adventure dV	67.95
indiana jones 4 dV	89.95
ishar 2 dV	69.95
jonathan dV	94.95
lemmings 2 dA	79.95
lionheart dA	69.95
lord of the rings dV	69.95
lotus compilation (1 2 3) dA	69.95
lure of the temptress dV	79.95
maniac mansion dV	69.95
microprose grand prix f. 1 dA	84.95
midwinter 2 dV	49.95
might & magic 3 dV	79.95
monkey island 1 dV	79.95
monkey island 2 dV	79.95
patrizier der dV	79.95
penthouse hot numbers dA	44.95
pinball dreams dA	69.95
pinball fantasies dA	69.95
pirates ! dA	69.95
pools of darkness dV	89.95
populous 2 dA	79.95
premier manager dA	69.95
railroad tycoon dA	84.95
rome ad 92 dV	74.95
schwarze auge 1 mb vers. dV	89.95
sensible soccer 92/93 dA	64.95
shadowlands dA	79.95
sim ant dV	89.95
sim city de luxe dA	94.95
sim city und populous dA	79.95
sim earth dV	89.95
space crusade incl. mission d. dA	79.95
starbyte collection no. 2 dV	79.95
starbyte super soccer dA	69.95
streetfighter 2 dA	74.95
syndicate dV	79.95
test drive 2 the duel dA	79.95
their finest hour dA	79.95
transarctica dA	69.95
ultima 5 dA	79.95
ultima 6 classic dA	49.95
walker dA	74.95
waxworks dV	74.95
ween dV	79.95
whales voyage dV	74.95
wing commander 1 dV	89.95
zak mc kracken dV	69.95

IBM-PC

Titel	Preis
1869 dV	89.95
a train construction set dV	49.95
a train dV	99.95
aces of the pacific edition dA	94.95
airbus a 320-europa dA	99.95
alone in the dark dV	94.95
amberstar dV	89.95
ambush at sorinor dV	99.95
battle isle dA	89.95
bundesliga manager prof. 2.0 dV	79.95
burning steel dV	94.95
buzz aldrins race into space dA	99.95
civilization dV	99.95
comanche dA	94.95
comanche mission disk 1 dV	59.95
dagger of amon ra dV	89.95
dog fight dA	99.95
dune 2 dA	79.95
eishockey manager dA	94.95
eye of the beholder 1 dV	79.95
eye of the beholder 2 dV	84.95
f 15 strike eagle 3 dA	104.95
fields of glory dA	109.95
gobliins 2 dV	89.95
gods dA	79.95
gunship 2000 dA	99.95
hannibal dV	94.95
history line dV	89.95
inca dV	99.95
indiana jones 3 adv. vga dV	89.95
indiana jones 4 dV	89.95
jonathan dV	94.95
kings quest 6 dV	99.95
leather godesses phobos 2 dV	99.95
legend of kyrandia dV	74.95
leisure suit larry 5 dV	94.95
lemmings 2 - the tribes dV	89.95
lemmings doublepack dA	79.95
links golf 386 dA	99.95
lost files sherlock holmes dV	94.95
lost vikings the dV	94.95
maniac mansion dV	69.95
microprose f1 grand prix dA	99.95
might and magic 4 dV	89.95
monkey island 2 dV	89.95
patrizier der dV	79.95
pinball dreams dA	69.95
populous 2 dA	84.95
prince of persia 2 dA	89.95
ringworld dA	84.95
schwarze auge das dV	89.95
sensible soccer dA	74.95
shadow of the comet dV	99.95
sim ant dV	89.95
sim city de luxe dA	94.95
sim earth dV	84.95
space hulk dA	99.95
space quest 5 dV	89.95
star trek 25th anniversary dV	94.95
strike commander dA	99.95
strike speech pack dA	49.95
syndicate dV	94.95
task force 1942 dA	104.95
tornado dA	94.95
transarctica dV	69.95
twilight 2000 dV	99.95
ultima 7 - serpent isle dA	99.95
ultima 7-die schwarze pforte dV	104.95
ultima trilogie 2 (4;5;6) dA	89.95
ultima underworld 2 dA	89.95
whales voyage dV	89.95
wing comm. 2 speech disk dA	49.95
wing commander 1 classic dA	59.95
wing commander 2 dV	94.95
wizardry 7 crusaders d. sav. dV	99.95
x-wing dA	94.95

ANKÜNDIGUNGEN

Der Erscheinungsmonat steht vor dem Namen.

AMIGA

Titel	Preis
0893 a-train construction set dV	49.95
0893 atac dA	84.95
0893 links kurs hyatt dorado US	49.95
0893 links kurs pinehurst US	49.95
0893 prophecy of the shadow dV	84.95
0893 space hulk dA	89.95
0893 wizardry 7 US	94.95

IBM-PC 3.5

Titel	Preis
0893 abandoned places 2 dA	94.95
0893 aces over europe dV	94.95
0893 betrayal at krondor dV	99.95
0893 burning steel editor US	44.95
0893 burntime dV	94.95
0893 cyberrace dV	94.95
0893 darkmare dA	94.95
0893 eye of the beholder 3 dV	94.95
0893 flugsimulator 5 US	134.95
0893 freddy pharkas dV	94.95
0893 fs5 scenery new york US	84.95
0893 fs5 scenery paris US	84.95
0893 lands of lore dV	79.95
0893 maniac mansion 2 dV	99.95
0893 might & magic 5 US	89.95
0893 nick faldo golf dV	94.95
0893 pirates gold dV	109.95
0893 railroad tycoon deluxe US	109.95
0893 seal team dA	94.95
0893 spellcraft aspect of val. dV	89.95
0893 spelunx US	84.95
0893 streetfighter 2 dA	79.95
0893 take a break-pinball(win) US	84.95
0893 v for victory 3 dA	94.95
0993 return of the phantom dV	109.95

SONDERANGEBOTE

z.T. in englisch (US)

AMIGA

Titel	Preis
captain planet dA	29.95
continental circus dA	19.95
deadline US	29.95
enchanter US	29.95
falcon mission 1 US	29.95
hunter dA	39.95
olympiad collection US	29.95
thai boxing US	19.95
waterloo dA	19.95

IBM-PC 3.5

Titel	Preis
centurion defender of rome dA	34.95
colossus chess x dA	19.95
faery tale adventure US	29.95
genghis khan dA	19.95
krisis in the kremlin US	39.95
maupiti island dV	19.95
north & south US	29.95
olympiad collection US	29.95
strip poker deluxe US	19.95

IBM-PC 5.25

Titel	Preis
battletech 2 dA	39.95
bill budges pinnball constr. US	29.95
king of chicago US	19.95
olympiad collection US	29.95
savage empire the US	39.95

Softwaretest schafft Sicherheit!
Für 5,- DM proTitel überprüfen wir Ihre Spiele vor dem Versand auf Lauffähigkeit.

IBM-PC SOUND

Original Sound Blaster von Creative Tech.

Artikel	Preis
cd-rom drive philips 205	PC 359.95
roland midia sound 2000 sb	PC 899.95
roland scc1 bundle	PC 899.95
sound blaster v 2.0 deluxe	PC 199.95
sound blaster cms chips	PC 49.95
sound blaster pro deluxe	PC 329.95
sound blaster cd-rom drive	PC 579.95
soundblaster midi kit	PC 94.95
sound blaster pro + cd-rom	PC 899.95
sound blaster 16 cd-rom kit	PC 1449.95
sound blaster 16 asp	PC 499.95
video blaster genlock-karte	PC 639.95
wave blaster	PC 469.95

ZUBEHÖR

Artikel	Preis
aktiv-boxen no name	Paar 29.95
aktiv-boxen am 2s	Paar 49.95
diskettenbox 3.5	14.95
diskettenbox 5.25	14.95
joystick gravis analog pro	PC 94.95
joystick gravis schwarz	PC 84.95
joystick gravis transparent	PC 94.95
joystick manix deck	AM 59.95
joystick manix twins	AM 49.95
joystick thrustmaster fcs	PC 189.95
joystick thrustmaster wcs	PC 189.95
thrustmaster rudder pedals	PC 289.95
joystick transp. topstar sv227	PC 39.95
joystick turbo mit 10 spielen	AM 64.95
maus orig. microsoft rs 232	PC 89.95
maus transparent sv 714	AM 39.95
maus transparent sv 712	PC 44.95
maus pad sv 707	6.95
speicher 1 mb a600	AM 99.95
speicher 512 kb a500 + uhr	AM 59.95

ALLE SONDERANGEBOTE NUR SOLANGE DER VORRAT REICHT

VERSANDKOSTEN INLAND

bei Vorkasse per Scheck oder Kreditkarte 5,-
bei Versand per Nachnahme 10,-

VERSANDKOSTEN AUSLAND

bei Vorkasse per Scheck oder Kreditkarte .... netto 12,-
bei Versand per Nachnahme .... netto 25,-

Als Kunden innerhalb der EG beliefern wir Sie incl. 15 % MWSt.

Als Kunden außerhalb der EG berechnen wir Ihnen keine MWSt. Ihre Zollbehörde erhebt dann die jeweils gültige Einfuhr-Umsatzsteuer.

SIE ERREICHEN UNS **PER POST**

CPS FRANK HEIDAK
BÜRGERSTRAßE 8 - 10
50667 KÖLN

BESTELLANNAHME **PER TELEFON**
0221 / 25 69 83, ...84 und ...85

BESTELLANNAHME **PER TELEFAX**
0221 / 25 69 86

LADENLOKAL "CRAZY STORE"
ALTER MARKT 45, 50667 KÖLN

GEBEN SIE GAS UND SCHICKEN SIE MIR:

.... □ L □ P □ A □ Prg □ Test □ Zub

.... □ L □ P □ A □ Prg □ Test □ Zub

Computertyp .... □ **Kundenmagazin (kostenlos)**

bitte ankreuzen

AUFTRAGGEBER

Name ....

Straße ....

PLZ Ort ....

Telefon .... Kreditkartenfirma .... Verfall ....

Kunden-Nr. .... Karten-Nr. ....

A 11/93

Wir liefern ausschließlich zu unseren Geschäftsbedingungen. Druckfehler, Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten. Mit Veröffentlichung dieser Anzeige verlieren alte Listen- und Anzeigenpreise ihre Gültigkeit.

9 - Arctic World 1
A - Arctic World 2
B - Arctic World 3
C, D, E, F - Bonus Game ■

Dirk Sommer

Spanky's Quest (SNES)

Level 2: 732
Level 3: 354
Level 4: 116
Level 5: 988
Level 6: 470 ■

Andreas Bangert

For Gear (SNES)

VALHALLA oder KELSON (je nachdem, welche Version Ihr habt) befördert Euch unmittelbar in das Championship-Level. (Ist es nicht wunderbar, Carsten Trapp?) ■

Jan Wargalla

Lands of Lore

Bevor ich mit der eigentlichen Lösung beginne, erst einmal ein paar grundlegende Tips:

1.Die Schwerter mit der grünen Klinge sollte man auf jeden Fall behalten. Sie sind die einzigen Waffen, die wirklich wirksam gegen Geister wie die im WHITE TOWER sind.

2.Das Rezept für KING RICHARD von Draracle besteht aus Hornissenhonig (einfach eine leere Flasche an das Nest halten), Sumpfwasser, einem Blutstein (bekommt man in der Mine) und Earth Powder (bekommt man in Yvel).

3.Der beste Charakter, den man sich auswählen kann, ist Conrad, da er die besten Werte hat. Alle, die unbedingt den Magier wollen, sollten das Spiel (zumindest am Anfang) in den Wimpy Mode stellen, da der Charakter im Kampf, nachdem seine Magie verbraucht ist, einfach zu schnell draufgeht. Den Klopper sollte man auch vergessen (lernt zu langsam Magie), und der letzte im Bunde hat einfach zu schlechte Werte.

4.Die Sumpflöcher friert man einfach mit dem Spruch FREEZE für kurze Zeit ein.

5.Man sollte Bacatta am besten zwei Fernwaffen in die Hände drücken, da dadurch sein ROGUE SKILL erhöht wird (die Armbrust "Valkyrie" ist auch im Nahkampf wirksam). Die Jade Necklace erhöht den Rogue Skill genauso wie die Axt "Master".

6.Timothy sollte man alle Sachen abnehmen, bevor man zum zweiten Mal den Thronsaal betritt, da er dort bleibt. Genau so ist es bei dem Mädel (Lora), das bei Draracle bleibt.

7.Es ist egal, welches der beiden Völker man in dem Dungeon unter Scotias Schloß ausrottet. Bei den einen wird der Fighting- und bei den anderen der Mage-Skill als Belohnung erhöht. Die einen sind aber nur mit Magie zu überwältigen und die anderen nur mit Muskelkraft; und da dort unten so viel gezaubert bzw. gemetzelt wird, wird der jeweilige Skill sowieso erhöht!

8.Die Stelle, an der einem der Atlas geklaut wird, ist nicht allzu schwierig. Man beschwert einfach die eine Platte, die man erreichen kann, dadurch wird der Weg zur zweiten, danach zur dritten und schließlich zur vierten frei. So öffnet sich dann ein Weg zur zweiten Statuette.

9.Der Endkampf ist relativ simpel. Man benutzt den Ruby of Truth mit dem Ring von Richard und wirft ihn sofort auf Scotia, die sich dann nicht mehr verwandeln kann. Darauf gibt man jedem eine Fernwaffe in die Hand und greift Scotia nur mit diesen und einigen Feuerbällen an – dann sollte die Hexe nach nur wenigen Stun... äh, Minuten tot sein.

Im allgemeinen ist es hoffentlich selbstverständlich, daß man überall immer alles durchsucht und alle Kisten aufräumt (damit ihr auch noch etwas tun müßt). Natürlich wird auch nicht auf jeden der über 150 Knöpfe und Druckplatten, die es im Spiel gibt, eingegangen, sondern nur auf die etwas schwereren Rätsel.

Nach diesen kurzen Tips jetzt zum eigentlichen Spiel:

Das ganze Drama beginnt im Schloß von Richard. Nachdem man sich zu ihm begeben hat, erfährt man von den bösen Machenschaften der Hexe und kriegt den Auftrag, den Ruby of Truth von Sir Roland aus dem Southland Forest zu holen. Gesagt, getan, nachdem man sich das Schreiben in Gerons Büro abgeholt, sich mit einigen Kräutern eingedeckt und den Atlas migenommen hat, beginnt man erst einmal im Northland Forest. Hier sucht man die Thug's Cave auf und räubert sie aus. Jetzt kann man sich beruhigt zu Marina begeben, um sich in den Southland Forest übersetzen zu lassen.

Dort holt man sich Timothy und den Kompaß (von dem Mann hinter der rechten Türe im Inn) ab. Dann wollte man sich ja eigentlich den Ruby of Truth besorgen und wieder ins Schloß bringen. Leider kommt alles natürlich ganz anders. Rolands Haus ist von Orks verpestet, die noch Nachzügler der dunklen Armee sind. Roland findet man hinter einer Wand, wo er gerade mit Sterben beschäftigt ist. Das einzige, was er außer Blut noch rausbringt, ist, daß der Ruby von den Orks gestohlen wurde. Das will man natürlich auch König Richard sagen. Deswegen läßt man sich, nachdem man sich bei Buck noch ein wenig ausgerüstet, sprich den Laden leergekauft hat, für 200 Pesetas wieder in den Northland Forest übersetzen.

Hier angekommen, rennt man zur Burg und kauft ZUERST das Schwert sowie einige Ginsengwurzeln bei Victor. DANACH geht man wieder zum Thronraum, um eine kleine Zwischenszene zu betrachten, in der König Richard von Madame Scotia (Böse!) vergiftet und danach von seinen Freunden in Eis eingeschlossen wird. Es liegt natürlich wieder an uns, zu so einem komischen Draracle zu gehen, um zu erfahren, wie man den König wieder heilen kann. Tatkräftige Unterstützung bekommt man von Bacatta. Man folgt Bacattas Zauber, um in die Höhle zu gelangen, die vorher nur eine Felswand war. Im ersten Level gibt es keine sonderlichen Probleme. Man haut alle Monster platt und nimmt sich alle Gegenstände von ihnen. Dann läßt man sich in eine Pit fallen und kommt in Level 2 raus. Hier wird zunächst einmal Lora gerettet, die im POD ROOM hinter einer Geheimwand ist. Dann geht es mit Hilfe der Leiter wieder nach oben und zu der brüchigen Wand ganz am anderen Ende des Levels. Hier kann man den Hammer (in Level 2 gefunden) benutzen, und siehe da, die Wand fällt. Jetzt geht man bis zu einer Pit, die ganz im SO des Levels ist, und läßt sich wieder hinuntergleiten. Level 2 ist dann doch schon etwas interessanter.

Man schlägt sich bis zu den beiden "Seepferdchen" in der Wand durch und setzt die beiden Augen ein (eins fand man in der Kiste, das andere bei einem Monster in Level 1) und öffnet somit die Wände. Jetzt geht man zuerst nach NORDEN, killt alle Monster, entfleucht durch den Geheimgang im NO und die Kiste mit dem Silver Goblet. Nachdem man einmal durch den Geheimgang ist, geht an der Stelle,wo die "Seepferdchen" waren, eine Wand zu .Danach geht's ab nach Level 3.

In Level 3 ist noch nichts Besonderes, aber wenn man in die Nische ganz im S eine wertlose Waffe hineinlegt, bekommt man einen Dolch namens "Back Biter" (der Name sagt hoffentlich alles). Weiter kommt man dann ein Stockwerk tiefer. Hier zieht man sich am besten die Rüstung aus, da es hier 3 Monster gibt, die diese zerstören. Sonst ist hier nichts Besonderes außer der anderen Treppe nach oben, welche man auch nimmt. Wieder in Level 3 angekommen, geht man zu Draracle, opfert den Silberpott und erhält dann eine Riddle Scroll, auf der die Zutaten des Elixiers in etwas verwirrender Form stehen. Draracle (hört sich irgendwie nach Orakel an) sagt einem ebenfalls, daß das Elixier nur im White Tower gemacht werden kann. Also, wo liegt das Problem?

Jetzt geht es wieder per Abkürzung zurück zum Castle. Dort sieht man, was so eine Armee alles anrichten kann. Timothy ist tot, das Schloß ist putt, und wir müssen über den Lake Dread. Zufälligerweise ist gerade noch ein Boot frei, und man kann, gut bewaffnet mit einem Schwert von Victor, das andere Ufer erreichen. Im Opinwood angekommen, geht man zuerst zu dem Sumpf im NW. Im Sumpf besucht man den Chef der Sumpfwesen (das sind die mit den Dreizacken) und erfährt, daß er den Ruby of Truth einer durchziehenden Orkhorde abgenommen hat und daß man ihn bekommt, wenn man ihm seinen Zeremoniemaske wiederbringt.

Auf dem Weg zum Blacksmith, wo man das Greatsword kaufen kann, trifft man ein Monster, das die Maske bei sich hat und sie nach einem kurzen Kampf wieder rausrückt. Jetzt wieder zurück zum Chef und

den Ruby und eine Waffe als Belohnung für die Maske abgeholt. Die nächste Route führt wieder in den Opinwood. Dort gibt man dem Bettler ein paar Pfennige und geht dann zu Droeks Wagen. Man zeigt ihm den Ruby, und er läßt einen mit Dawn reden. Von ihr bekommt man den ersten der vier Schlüssel, mit denen man Richards Eissarg öffnen kann. Jetzt begibt man sich in den Upper Opinwood, durchsucht alles, nimmt nebenbei "a bisserl" Honig mit und geht dann zu den Minen (es ist wichtig,daß man einen grünen Totenkopf hat).

In den Minen ist am Anfang ein Monster, welches man nur mit Hilfe dieses Totenkopf kaputtkriegt (den Totenkopf nicht als Waffe in die Hand nehmen, sondern nur damit das eigene Portrait mit rechts anklicken, da das Monster einen entwaffnet). Level 0 der Minen ist harmlos. Die Maschine aktiviert man, indem man Kohle (kann man am Berg mit einer Pick abbauen) in die Kammer gibt, ein Zahnrad, welches man weiter unten findet, einsetzt und den Hebel betätigt. Falls eine Tür nicht so ohne weiteres aufzumachen ist, sollte man sich umdrehen und die Tür, die hinter einem ist, schließen, denn dann läßt sich die vor einem liegende öffnen (Luftkammerprinzip). Auf jeden Fall geht es in Level 1 weiter. Auch hier ist nichts Besonderes, außer zwei Hebeln am Levelende. Es gibt vier verschiedene Stellungen für die Hebel, jede bewirkt etwas anderes. Bei einer erscheint nach Drücken des Knopfs eine Falltür, bei den anderen erscheinen Teleporter. Betritt man den ersten, bleibt man, wo man gerade ist, beim zweiten wird man zum Ausgang der Minen teleportiert, und der dritte führt ein Stockwerk tiefer. Zuerst benutzt man die Pit. Durch sie fällt man erst in Level 2 und dann von 2 in 3. Hier durchsucht man alles und geht dann zum Mine Car (die Hebel daneben sind zum Weichenverstellen). Wenn man alles in dem Level durchforstet hat, geht man ein Stockwerk tiefer (die Treppe ist im SW des Levels, und man kann das Schloß mit Picklock öffnen). In Level 4 steht man irgedwann vor einer Tür, die man einfach nicht aufbekommt. Aber da war ja noch dieser Teleporter in Level 1. Zu diesem geht man, benutzt ihn, und siehe da, man findet sich in Level 2 wieder (von dem man ja bisher noch nichts Besonderes gesehen hat).

Die leicht kaputten Wände kann man mit der Pick gänzlich zerstören. Wenn man in Level 4 den Gear gefunden hat, kann man auch in Level 0 die Maschine anschmeißen. In Level 2 durchsucht man alles. Bei dem Gas Smell benutzt man die Wand of Fireball, welche man ganz in der Nähe findet. An der Stelle mit den drei Rädern betätigt man zuerst das linke, dann das rechte und dann das in der Mitte (wie es auch auf den drei Schildern steht, wenn man sie richtig zusammenfügt). Den Knopf im Norden, neben der Truhe, sollte man tunlichst nicht betätigen, da das ziemlich tödlich ausgehen könnte. Nach gründlicher Durchforstung findet man einen Schlüssel, mit dem sich die Tür hinter der westlichen Geheimwand öffnen läßt.

Jetzt geht man zuerst nach unten, um den Shiney Key abzuholen und dann nach Level 1. In Level 1 angekommen, orrientiert man sich durch einen Blick auf die Karte. Auch hier durchsucht man alles (am Anfang den Rock am Boden mitnehmen, da sich dann weiter hinten ein Gang öffnet) und findet schließlich einen Schlüssel, mit dem man die Tür am Anfang des Levels öffnen kann (Mine Key 2). In das Loch hinter der Türe läßt man sich fallen (in Level2 noch mal) und geht dann, so schnell wie möglich, nach Level 4, um die Türe mit den 2 Locks zu knacken. Dort findet man dann Paulson und den zweiten Schlüssel. Paulson weist noch auf sein Geheimversteck hin, welches man prompt ausräubert (nicht den Vaelan's Cube vergessen). Mit dem gefundenen Mine Key 4 geht man zu der Tür im Osten und benutzt den linken Teleporter, um endlich aus diesen verflixten Minen hinauszugelangen.

Im Upper Opinwood benutzt man den Vaelan's Cube mit Scotias Barrier, welche sich dadurch in Luft auflöst. Jetzt weiter in die Yvel Woods. Hier geht man in den Norden zur Festung von Scotia und erledigt die Monster, die sich davor rumtreiben (man findet einen zweiten Vaelan's Cube). Mit dem Vaelan's Cube zerstört man dann eine zweite Barriere, die Scotia kurz vor Yvel (im SW) aufgebaut hat (der Weg von der Festung nach Yvel kann ziemlich hart werden wegen der sehr starken Monster). Jetzt ist der Weg frei, um nach Yvel zu gelangen. Dort angelangt, durchsucht man alles, kauft bei Victor das Greatsword "Justice" und verwandelt den ganzen Mist, den man sonst noch dabei hatte, in bare Münze. Dann kauft man sich Earth Powder bei Sadie und besucht den Council. Alle Häuser durchsucht?

Dann ab zum White Tower. Zum ersten Level ist einiges zu Erzählen. Nach Lyce sollte man zuerst gehen, dann bekommt man von ihm einen Amber Ring, den man in der Eingangshalle in die Nische legen muß, woraufhin sich ein Geheimgang öffnet, der einen zur Amazonenkönigin führt. Die wilde Monarchin schlachtet man kurzerhand ab und bekommt zur Belohnung ein Schwert und einen Schlüssel. Damit geht man in Level 2 und holt sich die Fireball Scroll ab (einfach durchrennen, das überlebt man schon). Der Raum mit den Löchern ist folgendermaßen zu absolvieren. Einige Löcher sind nur Illusionen. Wenn man in den Raum kommt, geht man Nord, Ost, Ost, Nord, Nord, West, West, drückt den Knopf und nimmt den Schlüssel (den man im selben Raum einsetzen kann, damit die Türe wieder aufgeht). Durch den Knopfdruck verschwindet eines der Löcher, und dadurch gelangt man zu der Wand ganz im Süden (wo auch ein Knopf ist). Jetzt ist der Weg zur Geheimwand im NO des Raums frei. Dahinter sind noch einige Gegenstände zum Aufsammeln. Nach vorsorglichem Abspeichern geht's nach Level 3. Hier wird es wirklich kritisch. Zuerst nimmt man die Emerald Blades in die Hand, da sie die einzige Waffen sind, die den Geistern richtigen Schaden zufügen (bis zu 350 Treffer kann man damit rausschlagen), dann geht man so schnell wie möglich durch das Level. An einer Stelle ist ein Loch, in welches man sich hineinfallen läßt. Dummerweise kommt man bei einem Minotauren im zweiten Level raus. Wenn man ihn besiegt, bekommt man ein Horn (muß man gleich einsetzen) und ein dicken Hammer. Dann geht man wieder in Level 3 (am Anfang den Knopf im Boden nicht übersehen!) und kämpft sich ein Stückchen weiter. Wenn wieder Gefahr besteht, daß man stirbt, läßt man sich einfach in das Loch fallen und beginnt das Level von vorne.

Wenn man dann schließlich im Norden zu dem Gang mit den zwei Schlössern gekommen ist, probiert man einfach alle Schlüssel aus, die sich noch im Inventory befinden (dürfte genau einer sein), und siehe da, das Schloß öffnet sich, und man kann einen weiteren Schlüssel einsacken (Ivory Key). War da nicht noch eine Tür im ersten Level, die absolut nicht aufzubekommen war? Dort geht man hin, steckt den gerade gefundenen Schlüssel ins Schloß und geht dann die Treppe tiefer. Dort unten sollte man nicht zu gierig sein, sondern erst einmal die Sachen, die am Boden rumrutschen, in die Nischen legen. Dann kann man beruhigt durch den Gang gehen und begegnet einer alten Frau, die einem nach einer Abfrage einen Kopf gibt, welcher genau auf den Altar im ersten Level

How to play

Okay, Ihr wollt also tatsächlich Eure mühsam erarbeiteten Tips für schnöden Mammon verpetzen. Könnt Ihr haben. Einfach einschicken und hoffen, daß gerade Euer Schrieb aus der Unmenge von Einsendungen aussortiert wird. Reines Glücksspiel also? Nun, Ihr könnt schon dazu beitragen, daß die Marktchancen Eures Tips gewaltig ansteigen, wenn Ihr Euch an wenigstens ein paar der unten aufgeführten Spielregeln haltet:

- Der Tip sollte einigermaßen lesbar abgefaßt sein. Besser ist gerade bei längeren Texten immer eine Einsendung auf Diskette unter Angabe des Rechnertyps und der Textverarbeitung.

- Der Tip sollte aktuell und vollständig sein. Computertyp und eventuell benötigte Freezer-Module mit angeben!

- Mitgelieferte Karten bitte nicht mit rosa Stiften auf gelben Karton malen, die monochrome Variante in Schwarzweiß kann ich besser bearbeiten.

- Vollständige Anschrift und nach Möglichkeit eine Bankverbindung angeben, dann gibt's auch instant die Belohnungsknete.

- Ein kleines Briefchen, um was es geht, und Lobhudeleien an die Adresse des verantwortlichen Redakteurs haben sich gerüchteweise als Schmiermittel bestens bewährt.

Wenn Ihr diesen Einsatzplan einhaltet, dann ist Eure Arbeit praktisch schon veröffentlicht. Größere Projekte sollten übrigens trotzdem mit mir abgesprochen werden, bevor Ihr Euch die Tipparbeit macht, denn unter Umständen ist ein anderer Leser bereits auf dieselbe Idee gekommen, und ich hab' das Ding schon vorliegen. Die Telefonnummer lautet:

05651/929126 (Thomas Morgen),

und Einsendungen gehen an:

Redaktion ASM
"SECRET SERVICE"
Postfach 1870
37258 Eschwege

paßt (die Death Wand usw. kann man jetzt aus der Nische mitnehmen). Jetzt geht man in den ersten Stock und schüttet die vier Zutaten des Elixiers in den Kopf und nimmt das solchermaßen gewonnene Elixier mit. Wieder zurück in das dritte Level, und bis zum letzten Rest ausräubern. Hinter einer bestimmten Tür stehen zwei Kisten, von denen eine verschwindet, wenn man die andere öffnet. Jeder sollte selbst wissen, was er lieber möchte: Im N ist eine Dwarwish Chain Mail, ein Rapier "Talon" sowie der Star "Polaris"; im W ist eine Galenian Plate Mail, Arbalest und eine Great Axe "Reaper". Die Bannons Reserve, die man im Geheimgang findet (geöffnet durch Druck auf eine der Platten), frischt die Magiereserven wieder auf.
Jetzt geht man wieder nach Yvel zum Council, und was passiert? Geron will seinen Schlüssel nur hergeben, wenn man Dawn holt. Auf dem Weg dorthin begegnet man der Hexe, welche die Gestalt von Dawn angenommen hat und die Herausgabe von Dawns Schlüssel fordert. Das verweigert man natürlich, woraufhin man Scotia in Gestalt einer Riesenechse bekämpfen darf. Im Verlauf des Kampfs flieht sie aber, und man kann zu Dawn gehen. Leider ist diese bereits verschwunden, und der Fahrer ihres Wagens liegt gerade im Sterben. Also geht man wieder zum Council zurück. Dort angekommen, erfährt man, daß die Stadtmauern gefallen sind und die Dunkle Armee eindringen konnte. Nun kann man sich der lächerlichen Aufgabe zuwenden, die Schlacht zu gewinnen, was kein Problem ist, wie es scheint. Man haut einfach so um die 50 Monster platt (in den Häusern kann man rasten), und dann hört man schon die Rückzughörner der Dunklen Armee. Jetzt wieder zurück zum Council, und die Nachricht gelesen. Aha, wir gehen also zu Brunos Lodge und dort in den Keller. Von da aus kann man weiter nach unten (Knopf in der Wand). Jetzt ist man in den Catwalk Caverns. Hier sorgt man für monsterfreie Räume, geht in den War Room und unterhält sich mit dem Chef der Armee ganz diplomatisch. Da man auf keinen gemeinsamen Nenner kommt, bringt man ihn eben um. Beim Filzen der Leiche findet man neben Gerons Key noch zwei andere Dinge. Die Statuette setzt man in die Wandnische ein, und mit dem Gauntlet öffnet man Türen und Geheimwände. An der Stelle mit den 2 Gauntleteingravierungen benutzt man erst die im Norden und betritt den Gang.
Hier kommt ein ziemliches Wirrwar von Geheimgängen und Drehfeldern. Wenn man da durch ist (auf den Drehfeldern wird man immer in die genau entgegengesetzte Richtung gedreht), kommt man in eine Gegend mit ziemlich vielen Soldaten. Einer davon (etwas südlich) hat einen Blue Key dabei, mit dem man die Kiste öffnen kann (auch ganz im Süden). In dieser befindet sich ein Schlüssel, den man ganz am Anfang in den Raum mit den 2 Locks einsetzt (dorthin gelangt man, wenn man die Statuette eingesetzt hat). Jetzt geht man wieder zu der Stelle mit den 2 Gauntlets in der Wand, nur diesmal benutzt man den westlichen und betritt den erscheinenden Gang. In dem Raum mit den vielen Löchern drückt man einfach nacheinander alle Knöpfe, die man erreichen kann. Es lohnt sich nicht, ins zweite Level zu gehen, da dort absolut nichts von Bedeutung ist. Wesentlich sinnvoller ist ein Besuch in dem Raum mit den beiden Teleportern. Es würde reichen, wenn man nur den nördlichen benutzt (vorher die Platte davor beschweren), da beim südlichen ohnehin nichts zu finden ist. Beim nördlichen also rein, den Hebel gedrückt, und weiter im Level, denn jetzt wird es erst richtig interressant.
Man findet in einer Kiste den Yellow Key (für den Raum mit den beiden Locks), den Spruch "Mist of Doom" und noch einiges Nützliches. Das ist doch wunderbar! Jetzt kommt man an eine Stelle, wo nacheinander jeweils 2 Schockknöpfe an der Wand sind. Dort hinein lockt man diese lästigen Elektromonster. Wenn man den Dark Gauntlet wie eine Waffe in die Hand nimmt, werden die Monster immer ein Feld nach hinten getrieben. Das Resultat ist, daß sie dort festgehalten werden. Nachdem man die Angreifer auf diese Art und Weise arretiert hat, geht man in die Mitte und legt die beste Waffe oder Rüstung in die Nische, um sie dann per Knopfdruck zu verdoppeln (die Dwarfish Plate

Mail, oder das Sword "Justice" eignen sich prima). Jetzt geht man wieder an den Anfang (durch den unendlich langen Gang), setzt den Schlüssel ein und kommt so zu dem Auftrag ein ganzes Volk auszurotten. Wie bereits erwähnt, ist es egal, welches der beiden Völker man auslöscht. Hilft man, wie in dieser Lösung, den Knowles bei der Feindesbeseitung, gibt's zur Belohnung den nächsthöheren Magic-Skill. Auf jeden Fall sollte man ziemlich häufig absaven, da die Monster doch sehr stark sind und einem auch noch die Armor kaputtmachen. Wenn man alle Monster gekillt und den Dungeon ausgeräumt hat (Nathanials Key ist ganz im Norden hinter einer Geheimwand), geht man am besten zu den jeweiligen Auftraggebern, läßt sich den Skill erhöhen und geht dann mit dem Key, den man bekommt, zu der verschlossenen Tür in der Mitte des Levels und benutzt die Treppe dahinter, um in Scotias Schloß zu gelangen. Es sollte sich übrigens ein Diamant im Inventory befinden, den man im Dungeon gefunden hat.

Im ersten Level darf man direkt die Emerald Blades benutzen, da die Mönsterchen wieder so dumme Geisterwesen sind. Man findet Dawn in einer kleinen Kugel, fast direkt am Anfang. Die Kugel schneidet man mit einem Diamanten auf und befreit sie dadurch. Nach gründlicher Durchsuchung des Levels kommt man zu einem Teleporter (erscheint ganz im N, wenn man den Knopf drückt). Diesen benutzt man und kommt darauf zu der oben genannten Stelle (der Raum, in dem der Atlas geklaut wird). Wenn man durch den Raum ist (der Kompaß braucht dort etwas länger, bis er sich eingestellt hat), findet man im S die zweite Figur (die erste war im N des Levels). Jetzt geht man durch eine zweite Geheimwand (auch in der Südwand des Raumes) weiter ins Level 2. Hier durchsucht man alles, bis man zu einem Teleporter neben Richards Raum kommt. Die Grube davor ist nur eine Illusion. So kann man also in den Teleporter gehen und den Schlüssel, der dort herumliegt, nehmen. Nun läßt sich auch die Tür zu Richies "Schlafgemach" öffnen. Leider fehlt zur Lösung noch eine Figur. Da ist allerdings noch der kürzlich gefundene Noir Key. Damit geht man zu einer Tür im zweiten Level, die man bisher noch nicht öffnen konnte, und sieht mal nach, was es dahinter gibt. Sieh' an, ein Knopf, der einen in die Mitte des Levels teleportiert. Von da aus kann man dann ins Level 3 gelangen. Zum dritten Level gibt es nicht viel zu sagen. Man muß hier einfach auf alle Knöpfe drücken (manchmal kommen dann Monster aus der Wand!). Ganz im SW ist die vierte Figur. Davor steht ein Schild (the sum must be correct). Wenn man statt des Schilds nur eine Wand vorfindet, sollte man etwas weiter westlich zu der Stelle mit den beiden Knöpfen gehen (vor einem ist ein Loch) und jeden drücken. Jetzt ist die Wand weg, und man kommt zur Figur, die per Knopfdruck erscheint. Leider verschließt sich dann der Ausgang. Also drückt man so lange auf den beiden Knöpfen rum, bis er wieder aufgeht. Dann nimmt man die Figur einfach aus der Wand, ohne daß man sie überhaupt sieht. Jetzt schnell zu Richie, die Figuren in der richtigen Reihenfolge auf die Podeste gestellt:

Unten links die Cobra,
unten rechts den Mensch,
oben rechts den Drachen,
oben links das Einhorn.

Dann wendet man noch die vier Schlüssel auf Richies Eissarg an und flößt ihm das Elixier ein. Daraufhin gibt es zur Belohnung einen Ring. Mit diesem Ring klickt man dann auf den Ruby of Truth, und man sieht der ganzen Wahrheit ins Auge. Dann wendet man sich oben der Tür mit den zwei Locks zu. Wenn man das dritte Level ordentlich durchsucht hat, sollte man so viele Schlüssel haben, daß man die Tür aufkriegen sollte.

Geschafft! Jetzt nichts wie hin zu Scotia, und ihr die ganze Wahrheit ins Gesicht geschmissen. Diese Aktion schockiert sie dermaßen, daß sie sich nicht mehr verwandelt. Jetzt schaltet man in den Ferocious Modus um und macht der Hexe den Garaus. Hexe tot – Spiel gelöst! Abspann, euer Ehren. ■

Younes Elmaujahid



Die Fragen ...

Indy 3

Johannes ist der festen Meinung, wenn Indy im Tempel ist, hat er drei Aufgaben zu bestehen. Bei der dritten muß er über eine Schlucht rüberkommen. Wie soll das gehen? Was muß er tun? ■

Bane of the Cosmic Forge

In der deutschen Version von Bane of the Cosmic Forge kommt Klemens beim Orakel von Delphi nicht mehr weiter. Welches sind die richtigen Antworten, die man dem Orakle nennen muß? Die wörtliche Übersetzung der Antwort für die englische Version "we are fascination" führt nicht zum Erfolg. Wer hilft? ■

Front Page Football

Max ist sich nicht so ganz sicher, ob seine soeben erworbene PC-Version (3.5) des Spiels fehlerfrei funktioniert. Auf der Verpackung und im Handbuch ist von einem VCR-Recorder die Rede, welchen man in Ligaspielen per TAB-Taste anschalten und sich so die allseits beliebten Action-Replays ansehen kann. Leider bringt die Betätigung der TAB-Taste (und jeder anderen Taste) nur dicke Daumen und nicht den gewünschten Recorder. Wo isser? Wie macht man ihn an? ■

Ultima VII

In der Bucht von Ambrosia steht in der Mitte ein Turm, dessen Tür fest verschlossen ist. Alexander hat alle Schlüssel (die er fand) ausprobiert, außerdem alle Zaubersprüche aufgesagt, und trotzdem geht die Tür nicht auf, was wahrscheinlich der dort herschenden totalen Antimagie anzulasten ist. Gibt es trotzdem (bestimmt!) eine Möglichkeit dort hineinzukommen? Auch in dem Dungeon, welches in Ultima V als Dungeon Despise bekannt war, kommt er nicht weiter. Irgendwann kommt man an eine Stahltür, hinter der ein Magier rumspringt. Man kann zwar mit dem Magier reden, worauf dieser erklärt, daß er sich verlaufen hat, die Tür bleibt jedoch zu. Im NO von Britannia liegen zwei Gebirge dicht nebeneinander und sind mit einer Brücke verbunden. Außerdem sieht man Gebäude, die von außen nicht betreten werden können. Die Brücke ist zu schmal, um als Landebahn für den Flying Carpet herzuhalten. Gibt es einen anderen Weg dorthin oder klärt sich das Problem, wenn es in den oben genannten Dungeons weitergeht?
In dem Dschungel, ganz im Osten des Hauptkontinents, liegt eine Schatztruhe voller Müll und mit einem Schlüssel auf dem Boden. Unter der Schatzkiste ist ein großes schwarzes Kreuz gezeichnet, wie bei klassischen Piratenverstecken. Des weiteren liegen da diverse Glasschwerter. Hat dieser Ort eine besondere Bedeutung, und wofür ist der Schlüssel? Auf einer kleinen Insel im Norden von Jehlom befindet sich eine kleine, verkommene Blockhütte, in der es Reagenzien und einen großen, goldenen Schlüssel zu finden gibt. Das passende Schloß sucht man jedoch vergebens. Alle oben genannten Rätsel gehören nicht unbedingt zum Lösungsweg, der klappt auch so. Trotzdem sind das ungelöste Rätsel, und sowas kann einem den Schlaf rauben. Wer weiß Rat? ■

Ultima Underworld II

Erwischt! Auch der König des Secret Service steht ab und an mal vor einem unlösbaren Problem. Nachdem man sich durch die Ice Caverns geprügelt hat und den Black Rock Gem ordnungsgemäß zum Weiterkommen verwenden will, muß man feststellen, daß das so ohne weiteres nicht geht, der Teleporter scheint defekt zu sein und läßt sich nicht mehr in Betrieb nehmen. Das gleiche Problem haben diverse Horden von Hotline-Anrufern. Liegt hier ein Bug vor, oder habe ich etwas Entscheidendes übersehen? ■

tom

Ultima-Forge of Virtue

Michael hat sich die Zusatzdiskette gekauft, um ordentlich Punkte und krassere Waffen zu bekommen. Das Shadowsword fehlt ihm noch in seiner Sammlung. Er weiß, daß man es auf der Fire Isle herstellen kann und ein Gem benötigt, welches sich auch schon im Inventory befindet. Wie allerdings wendet man dieses Gem an, und was muß man anstellen, um das sagenumwobene Schwert zu bekommen? ■

Countdown

Andreas hat sich endlich aus der Klappse befreien können und hat nunmehr das Problem, daß er dringend ein paar Antworten von Dr. Hashish benötigt. Dieser gibt auch bereitwillig Auskunft, lediglich bei der letzten entscheidenden Frage stellt sich der Mediziner quer. Alle Schmeichel- und Erpressungsversuche gehen ins Leere. Dummerweise kann man auch nicht weiterspielen, bevor der Doc gesprochen hat. Weiß irgendwer von einem bewährten Druckmittel, mit dem man die Zunge des Sturkopfes ein wenig lösen kann ■

und die Antworten ...

Ultima VII

Alexander kennt sich in Britannia bestens aus und rät Philipp zu folgendem: In das Dungeon hinter dem House of Games kommt man, indem man mit dem Wächter spricht und im Besitz des "Cube" ist. Der befindet sich im dritten Generator des Guardian. Der Cube zwingt jeden, die reine Wahrheit und nichts als die Wahrheit zu sagen. Wendet man ihn auf den grimmen Wächter an, wird dieser plötzlich sch...freundlich und rückt sogar den Dungeonschlüssel heraus. Das Haus des Sultans von Spektran betritt man, indem man mit der Tür ins Haus fällt, respektive dagegenläuft. Den Tresorschlüssel bewacht allerdings die gar nicht nette Stone Harpy. Um sie zu besiegen, sollte man ein paar Power Kegs unter das Biest stellen und ihr einen Freiflug spendieren. Zuvor jedoch mit "Protect All" für reichlich Schutz sorgen. Auch ein "Energy Mist" auf die Stone Harpy hilft enorm weiter. Auf jeden Fall sollte man eine Menge magische Waffen mit sich 'rumschleppen. Geeignet sind: Megabane, Fire Sword, Magic Sword, Lightning Whip oder am besten die Shade Blade (Forge of Virtue), welche das Monster mit einem (sic!) Schlag abstürzen läßt. Wenn man das Superschwert nicht hat, sollten wenigstens die anderen Partymitglieder reich mit Waffen und Rüstung ausstaffiert sein.

Das Notebook von Alagner befindet sich in einem Vorratshaus. Den Schlüssel hierfür gibt es, sobald die Party bei Cayne von Skara Brae die Antwort auf die Frage des Lebens und des Todes erfährt. In dem Haus wimmelt es von Teleportern, Fallen, Geheimtüren und durchlässigen Wänden. Kentnisse des Spell Telekinesis sind eine ausgezeichnete Lebensversicherung. Auf die Empore im hinteren Teil des Hauses gelangt man, indem man solange Kisten stapelt, bis eine Treppe entsteht. ■

Countdown

Ronny steht seit Heft 5/93 ziemlich verloren in McBains Wohnung herum. Oliver weiß jedoch, wie es weitergeht: Man findet eine Notiz auf dem Schreibtisch (look note pad, get note), die man an sich nimmt. Die zersplitterte Fensterscheibe und die Glasscherben (look window, look glass) sollten einen ans Geschehen erinnern. Außerdem findet man bei den Scherben einen Schlüssel. Auf dem Bücherregal befindet sich ein Behälter mit 5000$ Cash und einem Paß (get box). Verschiebt man das Regal, wird ein Safe sichtbar (move shelf, look safe), den man aber nicht öffnen kann. Jetzt sollte man sich der Statue zuwenden und den Schild bewegen (move shield). Eine Schlüsselbox wird sichtbar, an der der soeben gefundene Schlüssel ausprobiert werden kann (use key on key box). Eine Öffnung im Kamin offenbart daraufhin einen Computer und rechts unten ein Fach mit Sprengstoff, welchen man einsammelt (get explosive). Den Computer schaltet man ein und liest den auf dem Bildschirm erscheinenden Text (look switch, move switch, look screen). Mit einer der Sprengstoffkapseln "öffnet" man den Safe und nimmt das Dossier aus der Box (use explosives on safe, get box). Die Notiz wird mit dem CAD analysiert (use cad, analyze) und solange vegrößert (enhance), bis man sie lesen kann. (Wenn man die Tastatur benutzt, sollte man darauf achten, daß das Pluszeichen bei der US-Tastatur rechts neben dem Fragezeichen liegt. Außerdem ist die Shift-Taste ebenfalls zu betätigen. Nur so ist es möglich, nach "enhance" die Notiz zu vergrößern. Das Minuszeichen liegt links neben dem US-Pluszeichen, nur ohne Shift). Nachdem die Notiz gelesen wurde, kann man eine Information über die Mossad-Agentin Rachel Akure einholen (research). ■

Hard Nova

Wenn Cristoph immer noch geneigt ist, Roger Amaro in die Mannschaft aufzunehmen, sollte er, laut Olivers Ratschlag, folgendermaßen vorgehen: Zunächst ist ein besonderer Fisch (male hanky gobbler) zu besorgen. Deshalb fliegt man nach Holbrook und geht ins "Amarao Estate", wo sich Roger befindet. Hier nimmt man das Fischglas mit und kehrt nach Mastassini (bar) zurück. Dort findet man im zweiten Aquarium rechts einen gelben Fisch, welchen man ebenfalls an sich nimmt. Der Fish Tank muß hierzu unbedingt an erster Stelle im Inventory der Leitfigur stehen! Dies gilt auch für die Rückkehr zu Roger. Man übergibt den Fisch und kann Roger Amaro nun anheuern. Zero L. Capitain Stig ist nicht unbedingt von Bedeutung, da sich das Game auch so lösen läßt. ■

Dark Queen of Krynn

Englisch müßte man können, meint Alexander zu Jürgen (7/93). "Porch" heißt nämlich "Veranda" oder "Vorbau". Bei dem Tower of Luminari wäre das der Eingang. Da die Elfe sagt, daß "es" unter dem Vorbau sein muß, sollte man sich durch die Falltür in den Keller begeben. Nach vielen Kämpfen gegen Purple Worms, Boring Beetles und ähnliche Ungeziefer, kann man über ein Loch in der Decke in die nächste Etage gelangen, in eben diejenige Etage unter dem Erdgeschoß. In der Wand unter dem Eingang befindet sich eine sehr gut versteckte Geheimtür, hinter welcher sich ein Teleporter verbirgt. Betritt man denselben, findet man sich im zwölften Level bei dem Magier wieder. ■

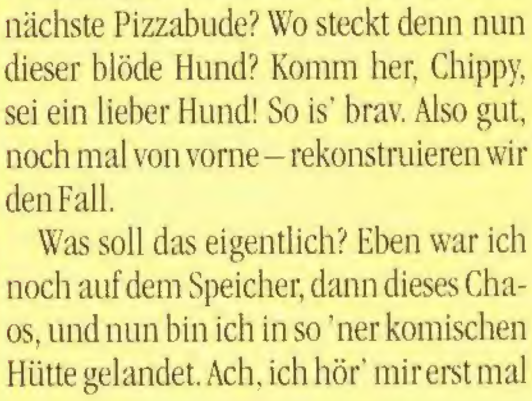


Abrakadabra dreimal schwarzer Kater

Irgendwie bin ich doch hier in einer ganz falschen Story. Träum' ich oder was, kneif mich doch mal einer, damit ich wieder wach werde. Ist doch alles einfach nicht wahr, oder doch?

Was tue ich eigentlich hier, und wo bin ich? Ich glaub', ich bestell' mir erst mal 'ne Pizza, aber wo bitteschön ist hier die nächste Pizzabude? Wo steckt denn nun dieser blöde Hund? Komm her, Chippy, sei ein lieber Hund! So is' brav. Also gut, noch mal von vorne – rekonstruieren wir den Fall.

Was soll das eigentlich? Eben war ich noch auf dem Speicher, dann dieses Chaos, und nun bin ich in so 'ner komischen Hütte gelandet. Ach, ich hör' mir erst mal



▲ In Calypsos Haus

die neueste CD von Culture Beat an, die geht technomäßig voll ab... da da dada dada da... – ist echt gut, dieser Sound. Na gut, schau 'mer mal (wie unser guter Kaiser Franzl sagen würde).

Was nun, sprach Zeus...

So weit, so gut, bin ich eben in einer ganz anderen Dimension gelandet. Da seh' ich mich doch einfach mal ein bißchen in der Gegend um. Ach ja, da liegt ja ein Zettel – mal sehen, was draufsteht, vielleicht hilft's weiter...

"Lieber Simon...": Ob der mich meint? Tja, einen anderen Simon gibt's hier augenscheinlich nicht. "Stecke in Schwierigkeiten... Der böse Sordid... Gefangen... Werde Zauberer..." Ist ja furchtbar, der arme Calypso steckt in großen Schwierigkeiten, und nur ich ganz alleine kann ihm helfen. Aber wie?

Zauberer sein ist nicht schwer, Zauberer werden dagegen sehr. Tja, das hatte sich Simon so einfach gedacht: Ein Kaninchen aus dem Hut zaubern ist wohl doch ein bißchen einfacher, als in dieser total abgefahrenen Story tatsächlich zaubern zu müssen.



▲ Das Menü kommt einem bekannt vor!

An dieser Stelle übernimmst Du die Rolle des guten Simon, der durch einen Dimensionssprung in eine ziemlich vertrackte Situation gekommen ist. Deine Aufgabe: Du mußt alles untersuchen und natürlich auch mitnehmen, was Dir ir-



▲ Fliegende Händler mit seltsamen Waren

gendwie in den Weg kommt. Irgendwann kommt jedes noch so kleine Detail zum Einsatz. Und in erster Linie mußt Du – nein, nicht schon wieder Feuerwehrmann, sondern Zauberer werden. Zahlreiche mit sehr viel Liebe zum Detail gezeichnete Szenarien warten darauf, von Dir erkundet zu werden.

Huch, wo kommt denn Indy her?

Auf Deiner Abenteuerreise triffst Du reichlich merkwürdige, bisweilen suspekte Gestalten, z.B. einen Waldgeist,



▲ *Dorn im Zeh tut ganz schön weh...*





▲ *"Durchgang verboten"*

der heulend vor einem Baum liegt und einen Dorn im Fuß hat. Und in einer Höhle haust ein putziges, grünes, glibbriges Sumpf-Monster, das Dir unbedingt seine Lieblingsmahlzeit, den Sumpf-Monster-Stew offeriert.

Die örtliche Dorfkneipe hat auch einiges aufzuweisen. An der Wand hängt – welch Wunder – ein super-duper Glücksspielautomat. Läufst Du im Wald umher, triffst Du – wie sollte es auch anders sein – auf eine fachmännisch mit Blinklichtern und Streifenband abgesicherte Baustelle der modernen Art. Das Loch, das so professionell abgesperrt ist, ist die Ausgrabungsstelle des so bekannten Archäologieprofessors Dr. von Jones, der nach irgendwelchen Uralt-Fossilien gräbt. (Ähnlichkeiten mit bekannten Persönlichkeiten aus Film und Funk sind absolut beabsichtigt.)

Du mußt schon ein bißchen Ordnung in dieses Chaos bringen – nein kate, diesmal bist du ausnahmsweise nicht gemeint. Besonders witzig sind die abgefahrenen Kommentare, die die einzelnen Charaktere von sich geben.

Saustark, Alter!

Simon the Sorcerer ist ein Adventure erster Güte. Ihr könnt mich steinigen, aber zu einem Adventure gehört meiner Meinung nach immer ein Quentchen Humor. Und davon gibt's im Spiel wirklich genug. Und was für abgedrehte Ideen da zu finden sind.

Simon braucht erstaunlich wenig Platz auf der Platte. Während andere Adventures die 20-MB-Grenze schon oft überschritten haben, begnügt sich unser



▲ *Ein trauriger Swampling...*

Möchtegern-Magier mit knapp 6 MB. Trotzdem gibt es wirklich witzige Grafiken zu sehen (wie Simon durch die Gegend watschelt ist komisch hoch drei!), und beim Sound wird man auch nicht enttäuscht.

Eins ist sicher, an Simon the Sorcerer gibt es nichts, aber auch wirklich nichts zu meckern. Wir haben uns lange nicht mehr so amüsiert und unterhalten wie hier. Kurzum: Kurzweil, die zu kurz ist! ■

vb



▲ *ZZZZZzzz...*

SIMON THE SORCERER

System: **PC** (mind. VGA, 640 KB RAM, 6 MB auf Festplatte), VK-Preis: **ca. 100 DM**, Hersteller: **Adventure Soft**, England, Muster von: **Bomico**, 65451 Kelsterbach.

Jürgen meint:

Was Adventures angeht, so bin ich verwöhnt. Sierra-Spiele wie King's Quest oder Police Quest sind grafische und spielerische Spezialitäten – bei mir haben die Games kaum eine Chance, länger als dreißig Sekunden auf der Platte zu bleiben.

Der Grund? Ganz einfach: Je abgedrehter, desto besser. Und da sind Spiele wie Space Quest von Sierra, Monkey Island von Lucas Arts gerade richtig. Und dann kommt Kollegin Vera und meint, ich solle mir DAS DA mal anschauen. Also schaue ich mir DAS DA an – und vergessen ist die Arbeit.

Simon the Sorcerer ist vollkommen geglückt – das reicht wohl als Bewertung. Das Gameplay, die Grafik, die witzigen Texte – ich bin begeistert.

Ich liebe es, wenn eine der Figuren auf eine simple Frage hin nicht einfach mit Ja oder Nein antwortet, sondern mir unwirsch zu verstehen gibt, daß ich gerade störe. Oder daß ein kleiner Schlammkerl mir (Simon) freudestrahlend in schlechtem Englisch bekundet, wie toll er es findet, daß ich ihn an seinem Geburtstag besuche und mir daraufhin frisches, selbstgemachtes Schlamm-Stew reicht. Und daß ich (Simon) nach dem zweiten Teller etwas grün anlaufe...

Die Steuerung kennt man zwar recht gut von Lucas-Arts-Games, aber warum soll man nicht etwas Bewährtes übernehmen? Dazu noch die wirklich nicht leichten Rätsel – das alles macht wohl den Mega-Hit aus. Und dazu stehen wir – Vera, Simon und ich!

»ZAUBERHAFT«

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Kategorie	Wertung
Grafik	11
Steuerung	11
Spielablauf	12
Motivation	12
Gesamtnote	12

»SEHR GUT«

Das Biest bist du!

SHADOW CASTER
-Preview-

System: **PC**, (mind. 386SX/16, 640 KB RAM, 4 MB Ext., unterst. General Midi, SoundBlaster), Hersteller: **Origin**, USA/**Electronic Arts**, England.

PREVIEW

Gestaltwandler gehen um! Katzenmenschen, Adlerwesen und Wasseratmer machen die Gegend unsicher. Woher stammt das unheimliche Getier? Aus dem Hause Origin natürlich, das seinen neuesten Streich mit einigen der phantastischsten Monster der Computerspiel-Historie bestückt hat.

Schon wieder ein Rollenspiel? Ja, aber **Shadow Caster** ("Schattenwerfer") ist stark action-lastig und baut auch nicht auf das gewohnte Fantasy-Schema auf. Der Spieler beginnt als ganz gewöhnlicher Mensch, dem plötzlich offenbart wird, daß er die latente Gabe des "Gestaltwandlers" (auf englisch "Shapeshifter" – und so sollte dieses Spiel ursprünglich auch heißen) in sich trägt. Im Laufe des Spiels lernt er dann, sich in verschiedene furchteinflößende Gestalten zu verwandeln. Was in Ultima & Co. die "Party" ist, hat der Held hier verborgenermaßen in sich – man ist sozusagen selbst das Biest, man muß nur lernen, es herauszulassen.

Rein optisch erinnert das neue **Origin**-Spiel zunächst ein wenig an Ultima Underworld, allerdings erfreut Shadow Caster in den "Freiluft-Levels" mit schönen Landschafts-Hintergründen nebst Himmel jenseits der Labyrinthwände. Da kommt man sich nicht ganz so eingesperrt vor.

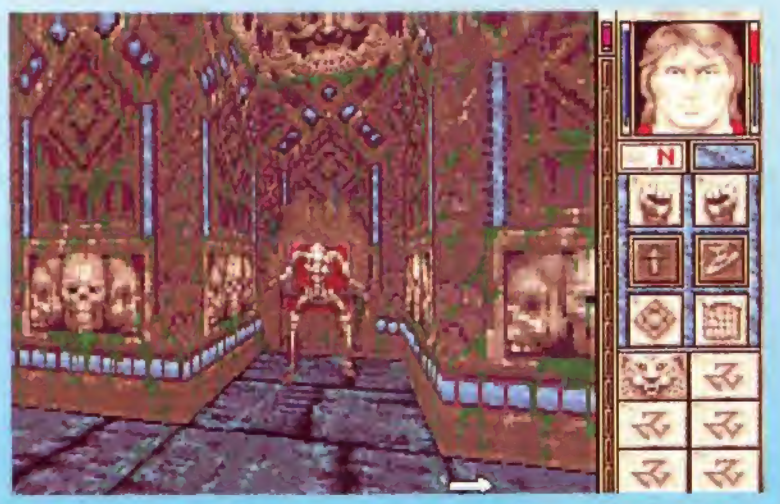


▲ *Was heißt hier Naturschutz?*



▲ *Es ist zum Aus-der-Haut-Fahren!*

Shadow Caster stammt nicht wie andere Origin-Rollenspiele aus der "Looking Glass"-Produktionsreihe, sondern wurde von **Raven Software** entwickelt. Diese Truppe hatte vor einiger Zeit mit dem Amiga-Rollenspiel "Black Crypt", das am "Dungeon Master"-Schema orientiert war, auf sich aufmerksam gemacht. Daß das Raven-Team unter die Fittiche von Origin geraten und vom Amiga auf den PC umgestiegen ist, war bis jetzt eines der bestgehüteten Geheimnisse der Branche.



▲ *Der Beginn einer wunderbaren Freundschaft?*

Monströs

Wie nach "Black Crypt" kaum anders zu erwarten, bewegt sich auch die Story von "Shadow Caster" auf märchenhaften Pfaden. Der Held, durch überraschende Eröffnungen aus seiner Alltagswelt herausgeholt, bricht in einem zauberhaft gestalteten, aus zahlreichen "Welten" bestehenden, teils über-, teils unterirdischen Labyrinthkomplex zu einem Rachefeldzug gegen einen miesen Bösewicht auf. Entsprechend der Form, die der Körper des Helden gerade angenommen hat, variieren dann seine Fähigkeiten: Der vierarmige Katzenmensch ist ein hervorragender Kämpfer, aber recht langsam zu Fuß und ein schlechter Schwimmer. Dem Adlerwesen gehört natürlich der Luftraum. Um in neue Gestalten schlüpfen zu können, braucht der Held besondere Hilfsmittel, die er erst finden muß.

Gruselige Schauplätze

Das, was bislang von den vielen Landschaften zu sehen ist, die der Held durchwandern muß, kann beeindrucken. Da gibt es Nebelländer, durch die ständig weiße Schwaden ziehen, in denen weiter entfernte Gegenstände verschwinden. Geheimnisvolle, blau leuchtende Korridore erstrecken sich unter Wasser. Dunkle, verwinkelte Minen voll gruseliger Abgründe warten auf einen Besuch. Moosüberwachsene Mauern aus bröckeligem Gestein, zwischen denen efeuumrankte Brunnen stehen, dienen fleischfressenden Pflanzen-Ungetümen als Wohnung. Von einem Level zum anderen führen Teleporter, die aussehen wie glitzernde kleine Teiche.

Alle Schauplätze sind in erlesener 3D-Grafik in Echtzeit animiert. Raven hat bei der Entwicklung von Shadow Caster mit einem der "Wolfenstein-3D"-Macher von id Software zusammengearbeitet und dessen Engine für die 3D-Animation verwendet. Die Ähnlichkeit zu Spielen wie "Doom" ist dementsprechend unübersehbar, das zoombare Grafikfenster inbegriffen.



▲ *He - ist das nicht überwältigend?*

Durch die Tatsache, daß man bei "Shadow Caster" auf verschlungene Puzzles verzichtet und statt dessen die Echtzeit-Kämpfe mit Ungeheuern in den Vordergrund gerückt hat, werden Action-Liebhaber an diesem Spiel vielleicht noch mehr Gefallen finden als eingeschworene Rollenspiel-Profis. Da die Origin-Leute dieses faszinierende Ding noch vor Weihnachten auf dem Markt haben wollen, können wir vielleicht schon bald eine Review der endgültigen Version bringen. ■

ab/sz

Cyber-Vampire



William Gibson kam als erster auf die Idee, in ein ultramodernes Sci-Fi-Szenario klassische Horrorelemente einzubauen. In der Neuromancer-Trilogie verquickte er Computertechnologie und Voodoo-Mythen zu einem sehr realistischen Zukunftsbild, in dem Großkonzerne die Erde beherrschen und Computerhacker die Helden sind. Der Cyberpunk-Kult war geboren und wurde von Interplay damals auch recht erfolgreich versoftet. Dummerweise wurde es danach um diesen, für Computeradventures geradezu prädestinierten Stoff etwas ruhig. Jetzt kommt Microprose jedoch mit einer neuen Umsetzung des Themas.

PREVIEW

BLOODNET
-Preview-

System: **PC**, Hersteller: **Microprose**, 82319 Starnberg, Muster von: **Hersteller**.

Ransom Stark lebt im Manhattan der Zukunft und verdingt sich bei diversen Auftraggebern als Cowboy. In naher Zukunft ist dies nicht mehr die Berufsbezeichnung für einen berittenen Kuhhirten, sondern eher der Spitzname von Leuten, die sich ihre Brötchen mit dem Ausspähen von hochbrisanten Daten verdienen. Der Hacker der Zukunft benötigt dafür weder Harddisk noch Keyboard. Über eine Buchse am Kopf kann er sich jederzeit in den sogenannten Cyberspace einklinken. Mit Cyberspace wird das weltumspannende Netzwerk der Großkonzerne bezeichnet. In jener Netzumgebung bewegt sich der Anwender durch einen virtuellen Raum, in dem Teilnehmer oder Datenstrukturen als dreidimensionale Holos dargestellt werden. Will sich ein Cowboy in eine Datenbank einhacken, so sucht er diese direkt auf und versucht, im Dialog alle möglichen Sicherheitssperren zu umgehen. Dummerweise ist der Kopierschutz der Cyberspace-Datenbanken eine recht wehrhafte Angelegenheit, welche bei unsachgemäßer Bedienung das Gehirn des Hackers in ein schmorendes Aschehäuflein verwandelt. Den die Datenbanken umgebenden Schutzmechanismus nennt man ICE.

Fröhliche ICE-Zeit

Ransom Stark hatte bereits einmal die Bekanntschaft mit einer solchen Copy-Protection gemacht und konnte damals nur durch den beherzten Eingriff einer Hackerkollgin, welche im letzten Augenblick das Interfacekabel herausriß, gerettet werden. Die Verbrennungen, die das ICE schon am Gehirn verursacht hatte, wurden durch ein sogenanntes Neuroimplantat weitestgehend kuriert. Daß sich jene Prothese noch einmal als praktisch erweisen sollte, hatte Ransom wohl niemals vermutet, bis zu dem Tag, an dem er Melissa van Helsing kennenlernte. Die sehr attraktive junge Dame kam mit einem Auftrag für Ransom in die Szenekneipe Abyss. Der jungdynamische Hacker war von der Schönheit der Lady dermaßen angetan, daß er den Auftrag, den momentanen Aufenthaltsort von Deidre Tackett ausfindig zu machen, ohne großes Nachfragen annahm. Als es jedoch zur Übergabe der Daten kommen sollte, mußte der Cyber-Cowboy entsetzt feststellen, daß es statt der versprochenen 50 Riesen Gage eine unangenehme Begegnung mit Melissas Vater, Abraham van Helsing, gab. Der alte Herr entpuppte sich nämlich als Nachfahre des Grafen Dracula und schwelgte in Welteroberungsplänen. Bevor Ransom wußte, wie ihm geschah, hatte sich der Alte auch schon in seinen Hals verbissen und saugte fröhlich die Blutbahnen des Helden leer. Durch gezieltes Ansaugen der Operatoren großer Konzerne sowie diverser Computerhacker hoffte der alte Knacker nämlich, eine Armee von untoten EDV-Freaks aufzubauen, den Super-ICE-Breaker Incubus zu organisieren und sich mit dessen Hilfe die Herrschaft über den Cyberspace und damit die Welt zu sichern.



▲ *Fühlt sich Dein Rechner ausgelaugt? Da hat doch wer am Netz gesaugt...*

Womit der Obervampir jedoch nicht gerechnet hatte, war das Neuroimplantat von Ransom. Dieses verzögert nämlich das Vampirwerden um den Zeitraum von etwa vier Tagen. Nachdem sich der Cowboy mittels Handkantenschlag aus der Obhut des Alt-Vampirs hat befreien können, bleibt ihm jetzt genau dieser Zeitraum, um den Cyberspace, die Welt und natürlich sich selbst zu retten. Genau an diesem Punkt setzt der Spieler auf.

Nur 96 Stunden...

Das Game stellt eine Mischung aus Grafikadventure und Rollenspiel dar. Mit der Maus steuert der Spieler die Figur von Ransom durch Manhattan und den Cyberspace. Dabei gibt es zahlreiche Orte aufzusuchen, Hilfskräfte anzuheuern, diverse Fights zu bestehen, Rätsel zu knacken und Paßwörter für Cyberspace-Einrichtungen einzusammeln. Ähnlich wie bei The Legacy trifft man auf zahlreiche NPCs, welche angeworben und mit entsprechenden Skills versehen werden können. Grafik und Sound machen einen ausgezeichneten Eindruck. Alles ist sehr stilvoll und mit viel Phantasie ausgearbeitet. Das Gameplay ist nicht-linear und bietet Knobelspaß für einen langen Zeitraum. Hoffentlich kommt Bloodnet auf den Markt, bevor die langen Winterabende einsetzen. Ich freue mich auf jeden Fall schon darauf. ■

tom

Der lange Weg nach Krondor

Bei Computerspielen neue Wege zu gehen, ist immer ein Wagnis. Die amerikanische Spiele-Schmiede Dynamics hat es unternommen, ein Spiel mit neun Kapiteln zu entwicklen, das die ganze Zauberwelt eines epischen Fantasy-Romanzyklus vermitteln soll.



▶ *Auf dem langen Weg nach Krondor...*

BETRAYAL AT KRONDOR

System: **PC** *(mind. 1 MB EMS)*, VK-Preis: **ca. 100 DM**, Hersteller: **Sierra/Dynamix**, USA, Muster von: **Bomico**, 65451 Kelsterbach.

Betrayal at Krondor ist ein Rollenspiel, das als Vorlage die Romane des Autors Raymond E. Feist benutzt. Feist erfand die phantastische Welt Midkemia, in der sich Krieger, Zauberer, Hexen und Fabelwesen zu Hause fühlen. Ein paar dieser Einwohner Midkemias werden im Spiel dargestellt. Das Neue an der Sache ist, daß die im Spiel vorkommenden Charaktere schon vorhanden sind, es handelt sich eben um die Romanfiguren. Neue Charaktere erschaffen – diese Funktion sucht man bei Betrayal at Krondor vergeblich. Was aber nicht unbedingt ein Nachteil sein muß. Kommen wir zur Story.

Drei Weggefährten...

Sie treffen sich mitten im Wald, zwei Männer und ein Jüngling, unterwegs in verschiedenen Richtungen. Die zwei Männer sind Seigneur Locklear, ein Adliger – Sohn eines Barons – und Gorath, ein düsterer Elbe, Sohn eines Modherel und einer menschlichen Mutter. Sie treffen auf Owyn Beleforte, den Sohn eines kleinen Edelmanns, der sich um sein Gut und seine Brüder sorgen muß. Owyn erkennt sofort, woran er ist: Gorath ist ein Gefangener Locklears. Dieser will Gorath nach Krondor bringen, um ihn zu Delekhan, dem Herrscher der vereinigten Nordländer, zu bringen. Dort soll sich Gorath verantworten. Doch Gorath ist nicht einfach ein Gefangener, die Sache scheint weitaus komplizierter zu sein, als es den Anschein hat. Noch rätselhafter wird es, als Gorath sich plötzlich von seinen Fesseln befreit und eine ebenso plötzlich auftauchende Gestalt bekämpft und tötet. Es stellt sich heraus, daß Gorath auf der Abschußliste steht und ihm ein Gegner dauernd Söldner auf den Hals hetzt.



▲ *...laufen die drei Gefährten...*

Owyn möchte lieber seines Weges ziehen, aber Locklear "überzeugt" ihn, bei ihnen zu bleiben, andernfalls müsse er ihm die Kehle durchschneiden, denn Owyn hat zu viel gesehen. Aber auch Owyns Zauberkräfte sind ein Grund, ihn der kleinen Gruppe zuzuordnen. Auf dem weiteren Weg nach Krondor merkt Owyn aber schnell, daß seine Weggefährten keine Mörder, Diebe oder Herumtreiber sind, sondern daß Locklear seine Drohung nur ausgesprochen hat, weil er befürchtet, Gorath sonst nicht ans Ziel zu bringen.

Auf ihrer Wanderschaft nach Krondor – der ersten Mission des Spiels – lernen sie viele Einwohner des Landes kennen. Viele sind Ihnen wohlgesinnt, aber sehr viele auch feindlich eingestellt. Dazu kommen die Schergen, die immer wieder Überfälle auf die drei veranstalten. Mit der Zeit wird aber die Kampfkraft unserer Helden größer, und ihr Besitztum kann durch Fundsachen und Handel vermehrt werden.

Interaktiver Phantasie-Roman

Betrayal at Krondor besteht nicht nur aus dieser Anfangsmission. Diese dient eigentlich nur dazu, die Kräfte der kleinen



▲ *... vielen seltsamen Typen in die Arme*



▲ *Ein wichtiger Unterschied zu anderen Rollenspielen...*



▲ *...sind die vielen romanähnlichen Texte*

Gruppe aufzubauen, die Geschicklichkeit zu erweitern und Geldmittel zu sammeln. Die weiteren Missionen in und um Krondor sind dann weitaus abenteuerlicher und auch schwerer zu bestehen.

Betrayal at Krondor hat mir gefallen. Dazu muß man aber anmerken, daß nur die deutsche Version in der Lage war, mir die Zusammenhänge zu erklären – bei der englischen Version ist vieles durch Spezial-Begriffe aus den Büchern unverständlich. Diese sollte man kennen, zumindest aber das beiliegende Handbuch vorher lesen.

Die Grafik ist ganz gut, beim Sound wäre ein wenig mehr ganz nett gewesen. Man kann die drei Gefährten direkt auf den Wegen nach Krondor begleiten, oder einen Pfeil über eine Karte bewegen. Dann allerdings verpaßt man viele Gelegenheiten zum Tauschen und Handeln, und es entgehen einem auch Informationen.

Betrayal at Krondor ist solide gemachte Rollenspielkunst, nicht unbedingt so weltbewegend wie Ultima, aber durch die Festlegung der Charaktere eine neue Art, ein Rollenspiel zu erleben. Außerdem ist die deutsche Version gut übersetzt, so daß die Schierigkeiten leichter zu überwinden sind. Die Fehler, der Vor version (zu schwache Gegenwehr Owyns, der als Magier unentbehrlich ist) wurden vermieden. Damit ist Betrayal at Krondor ein "GUT" wert. ■

jb

ASM-WERTUNG von 0 bis 12	
Grafik	8
Steuerung	9
Handlung	9
Atmosphäre	9
Gesamtnote	9
»GUT«	

THE SILVER SEED

System: **PC** *(Ultima VII/2)*, VK-Preis: **ca. 60 DM**, Hersteller: **Origin**, England, Muster von: **Electronic Arts, 33332 Gütersloh**.

Reif für die Insel

Ultima VII bekommt Ableger: Nach den Teilen 1 und 2 gibt's nun Silver Seed – ein Special für den zweiten Teil.

Serpent Isle – die Insel aus Teil 2 – ist wieder Schauplatz für ein Spiel aus der Ultima-Reihe. Diesmal landet der Held der Story mit seinen Gefährten an einer Steilküste. Dort liegt eine Festung (oder befestigte Siedlung), in der mehrere Kämpfer leben. Auch drei "dunkle Mönche" tauchen auf, die sich allerdings später als drei Zauberinnen entpuppen.

Was keiner der Recken weiß: Die Insel ist – wieder mal – in sehr großer Gefahr. Hinter allem steckt – ebenfalls wieder einmal – der Guardian, das verkörperte Böse. Der Avatar, der den Guardian schon ein paarmal mit Hilfe von Magie, Wissen und Kampfkraft schlagen konnte (also der Spieler), muß diesmal herausfinden, was es mit der Bedrohung auf sich hat. Dazu muß er die Insel erkunden, sich mit den dort vorkommenden Lebewesen auseinandersetzen (auch verbal) und vor allem den "silbernen Samen" finden, der die Insel retten kann. Wie, wo und wann, das sind die Rätsel, die man lösen muß.

The Silver Seed ist ein Spiel für Fans von "Lord British", wie sich der Programmierer der Ultima-Reihe selbst nennt. Um es zu spielen, muß man Ultima VII – Serpent Isle auf der Platte installiert haben. Das Game benimmt sich praktisch wie eine neue Spielstufe oder ein "Querverweis", man braucht nicht unbedingt alle Kenntnisse über Ultima, aber andererseits kann es auch nicht schaden...



▲ *Wieso sind keine Dinos hier?*

Grafik und Sound sind in gewohnter Manier. The Silver Seed macht Spaß, aber wie schon gesagt, man sollte auch Ultima gernhaben. Den Hitstern bekommt das Teil aber trotzdem. ■

jb

ASM-WERTUNG von 0 bis 12	
Grafik	9
Steuerung	9
Handlung	12
Atmosphäre	12
Gesamtnote	11
»SEHR GUT«	

COMPANIONS OF XANTH
-Preview-

System: **PC** (VGA, unterst. alle gängigen Soundkarten), Hersteller: **Legend**, USA, Muster von: **Hersteller**.

Programm Nr. 5 lebt

Was für ein Tag! Draußen regnet es junge Hunde, die Freundin hat sich mit einem netten Brief auf Nimmerwiedersehen verabschiedet, und alle Computerprogramme sind mies. Nein - nicht dieses Adventure, das ist riesig! Wir sind bloß schon mitten drin.



PRE VIEW

◀ *Hab' ich 'ne Hazunitz..., Hallulill... Hazelnutition?*

In der Küche klingelt penetrant und erbarmungslos das Telefon. Womit fängst Du an so einem Tag bloß so einen Tag an? Am besten liest Du erst mal den Brief, den der Kasten ausgespuckt hat. Der macht aber auch nicht gerade gute Stimmung: Nach einem solchen "Abschiedsbrief" der Freundin fühlst Du Dich, als wenn Dich ein Baum ausreißen könnte.

Da das blöde Quatschofon immer noch bimmelt, raffst Du Dich auf, gehst dran und hoffst, es sei die Lottogesellschaft mit der Nachricht, daß sich die Geldkonzentration in Deiner Geldbörse sprunghaft um 100000% erhöht hat. Leider sind Hoffnungen das gleiche wie Träume. Und so platzen die Seifenblasen des Geld-Gewinn-Traums im gleichen Maße, wie die Gewißheit steigt, daß am anderen Ende der Strippe ein alter Kumpel versucht, irgendeine Information loszuwerden.

Da der erste Versuch an der Watte im Hirn scheitert, muß ein zweiter Versuch zum Erfolg werden. Diesmal klappt es, und Du begreifst, daß der liebe, gute Kumpel unbedingt ein Computer-Programm an den Mann bringen muß, das angeblich seinesgleichen sucht. Dieses Programm würde Dich vollkommen in seinen Bann schlagen, er. Und daß er es ausnahmsweise (er ist Händler) mal kostenlos per Superschnellpost rüberschickt.

Du ergibst Dich Deinem Schicksal und murmelst ein kraftloses "Ja". Kaum hast Du aufgelegt, als die Post auch schon klingelt und Dir ein Päckchen vor die Füße wirft. Das machst Du auf und findest alles, was zu einem Spiel gehört: Diskette, Handbuch, Registrierungskarte, Begleitbuch und eine 3D-Brille. Die liegt aber nur als Gimmick dabei, wie Du später erfährst.

▶ *Was spricht denn da im Rechner?*





▲ *Im Wald und auf der Heide...*

Computer im Computer

Es gibt zwei gute Gründe, die Disketten gleich in das Laufwerk zu schieben. Zum einen hat der Tag hier nur noch Pfandwert, zum anderen bist Du jetzt doch ganz schön gespannt, was Deinen Kumpel von vorhin so begeistert hat reden lassen. Also Computer eingeschaltet, Disketten installiert und Programm gestartet...

Ein lustig anzuschauendes Männchen wird auf dem Monitor eingeblendet. Der Kleine schaut Dich verschmitzt an und belehrt dich darüber, daß Du Dich gleich in der magischen Welt von Xanth befinden und an einem Wettbewerb teilnehmen wirst. Es geht um einen Preis, dessen Aussehen und Wert aber geheimnisvoll bleibt. Der Kleine klärt Dich über die Regeln des

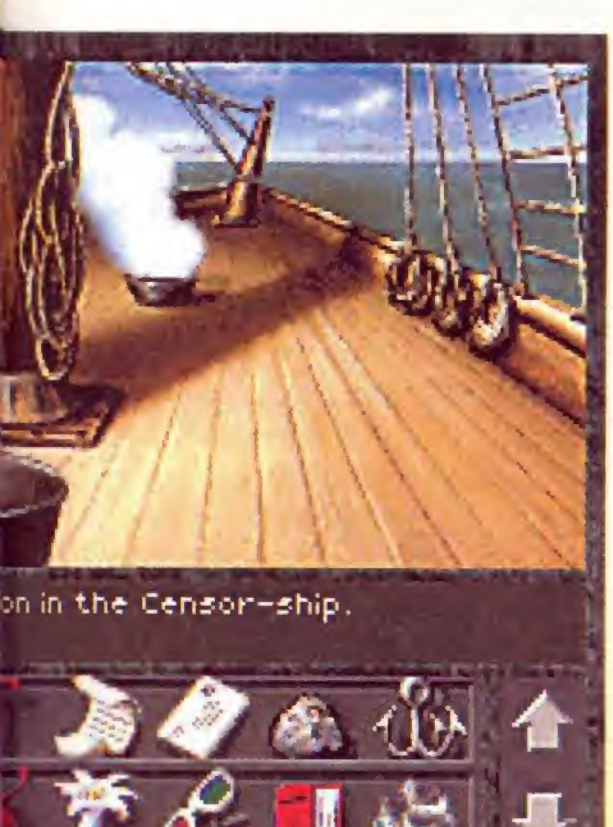


▲ *"Censor-ship" heißt auch einfach "Z*

Wettbewerbs, aber auch über die – manchmal komische, manchmal mystische, manchmal unverständliche, aber immer gefährliche – Welt von Xanth auf.

Obwohl Computer-Games Dich oft dazu reizen, einfach den Rechner abzuschalten, bleibst Du diesmal dabei. Die Sache wird nämlich immer geheimnisvoller. Du darfst Dir nämlich einen Gefährten aussuchen. Allerdings gibt's da ein kleines Problem: Die vier Typen, die zur Auswahl stehen, sind etwas arg freaky! Sie stammen nämlich alle aus Xanth und sind nicht nur physisch etwas anders geartet als Menschen, sondern auch psychisch. Jeder der vier "Xanthianer" hat bestimmte Eigenschaften, die sowohl nützlich, aber auch völlig nutzlos sein können. Und so darfst Du Deine Auswahl treffen.

Nachdem Du das dritte Mal eine Tür der Test-Kammer vor den Kopf bekommen hast oder in ein tiefes Loch gefallen bist und nachdem nur noch ein Gefährte übrigbleibt, geht es dann plötzlich etwas besser, und Du gelangst diesmal richtig nach Xanth. Nein, nicht ganz richtig,



ur"

da Du es ja nicht lassen kannst, ungläubig zu sein. Du glaubst weder an Xanth noch an seine Bewohner. Schlechtes Benehmen muß bestraft werden, deshalb kannst Du nur als Schemen durch Xanth wandeln...

Wahrheit oder Dichtung?

Companions of Xanth ist nicht nur ein Abenteuerspiel, es ist auch wie Betrayal at Krondor (S. 88) der Versuch, etwas Neues zu schaffen. Abgesehen davon, daß das Grundthema die urkomischen Romane von Piers Anthony über Xanth sind, die in



◀ *Wie wird man das/die blöde "Censorship" bloß los?*



▶ *Hier dürfen die Leute nicht <BLEEP> sagen...*



◀ *Alles im Eimer? Greif nach ihm, und er fliegt weg...*



▶ *Nicht zu hart klopfen, es könnte ins Auge gehen...*



◀ *Aha, wir befinden uns bei bei MacDagoberts*



▶ *Weit ist das Land, und glaubst du nicht dran, bleibst du ein armer Schemen...*



◀ *Wippe auf Stein, so muß es sein. Der flüchtige Eimer kriegt gleich "Beschwerden"*

den USA bereits Kultstatus haben, wird dem Computer-Spieler zu Anfang suggeriert, daß er ein Computer-Spieler sei. Die ganze Story von eben ist nämlich Teil des Spiels und nicht etwa eine samstagnachmittägliche Selbstdarstellung des ASM-Redakteurs.

Companions of Xanth hat mich schon in der mir vorliegenden Vorversion überzeugt. Gut, die Grafik ist nichts Weltbewegendes, aber sie zeigt alles Wesentliche in schön gezeichneter, detaillierter Form. Daß man dazu mindestens VGA benötigt, dürfte klar sein. Der Sound ist nicht reif für einen Grammy, aber er läßt sich hören (stimmungsvolle Musikstücke, programmiert für SoundBlaster, AdLib oder Kompatible), und auch die Sound-Effekte sind gut getroffen.

Nein, die Hauptsache ist ein gut gemachtes, logisches Rätselspiel, dem auch nicht eine ganz gehörige Portion Humor fehlt. Im Gegenteil: Auf die Idee, den Spieler als Schemen umherziehen zu lassen, weil er partout nicht an Xanth glauben will, muß man erst mal kommen. Es tauchen viele extrem abgedrehte Wortspiele auf. Manche Figuren sorgen für schallendes Gelächter, ohne daß man sie überhaupt zu Gesicht bekommt. Zum Beispiel reist ein Zensor mit seinem Schiff von Stadt zu Stadt, was zur Folge habt, daß die jeweiligen Bürger nie wieder Worte wie <BLEEP>, <BLEEP> oder <BLEEP> in den Mund nehmen können. Dieser <BLEEP> macht es einem <BLEEP> schwer, ernst zu bleiben, ohne sich vor Lachen in die Hose zu <BLEEP>.

Die Steuerung des Spiels ist sehr einfach. Im Grunde reicht bei jeder Operation ein Doppelklick, die Tätigkeiten werden direkt auf die verwendeten Gegenstände bezogen ausgeführt. Bestimmte Gegenstände lassen zusätzliche Tätigkeiten zu; diese werden gesondert angezeigt. Auf der linken Seite gibt es dazu immer eine Aufstellung der wichtigsten Verben, diese können ebenfalls per Mausklick genutzt werden. Die Gegenstände werden in einer durch Richtungspfeile zu bewegenden Inventarliste aufgeführt, auch da geht alles sehr einfach.

Companions of Xanth dürfte jetzt schon Anwärter auf eine der begehrten ASM-Auszeichnungen sein. Es soll noch mehr implementiert werden, darunter Video-Sequenzen. Wir sind gespannt – kräftig gespannt. Wär' doch gelacht, <BLEEP> nochmal...

Übrigens: Wem das Titelbild dieser ASM gefällt, dem sei gesagt, daß es sich um das Packungsmotiv dieses Spiels handelt. ■

jb

Krieg der Welten

WHEN TWO WORLDS WAR

System: **PC**, empf. VK-Preis: **109,95 DM**, Hersteller: **Impressions**, England, Muster von: **Rushware**, 41564 Kaarst.



Gleich kommt die Patrouille schwer in die Bredouille

Die Frage nach dem Sinn des Lebens ist bei Impressions' neuestem Strategiegame weitestgehend geklärt. Fabriken bauen, Raumflotte zusammenstellen, ordentlich Waffen entwickeln und auf dem nächstbesten Planeten für Streß sorgen.

Bei When 2 Worlds War, findet sich der Spieler an eine Westock-Waadam-Warfare-Workstation versetzt. Mit jener netten Maschine lernen angehende Weltraumstrategen die wichtigsten Grundlagen der Welteneroberung. Ein Auszubildender in Sachen "Interstellarer Konflikt", lernt an einem solchen Militärsimulator das Konquistadoren-Handwerk von der Pike auf. Das fängt damit an, daß zunächst Ressourcen für einen Haufen potentieller Soldaten geschaffen werden müssen, jeder überflüssige Pfennig in die Entwicklung von Kriegsgerät gesteckt wird und letztendlich mit der dadurch gewonnenen Hard- und Wetware strategische Manöver ausgeführt werden.

Build and Destroy

Bevor es jedoch an das Kriegspielen geht, muß auch die W-WWW entsprechend kalibriert werden. Hierbei wird der Entwicklungsstand der beiden Planeten im Detail festgelegt. Unerfahrene Anwender sollten darauf achten, daß sie sich unfairerweise einen klaren Technologievorteil vor dem anzugreifenden Gegner sichern. Der Computergegner hat nämlich einiges auf dem Kasten und bläst bei gleichen Startvoraussetzungen jede Angiffswelle weg wie nichts. Erfreulicherweise läßt sich das Game auch, mittels Rechnerkopplung per Nullmodemkabel, mit einem menschlichen Gegner spielen. Bei entsprechender Rechnerpower beider Systeme läuft die Hatz um die Planeten sogar in Echtzeit ab. Mit zwei handelsüblichen 386ern kommt echte Freude auf. Hat man sich auf für beide Seiten akzeptable Startbedingungen geeinigt, geht es zur Sache. Will man das ganze Programm in aller Konsequenz durchspielen, so sollte man sinnvollerweise mit lediglich einer Forschungsstation und einer Handvoll Ressourcen starten. Ohne Material kann man keine Flotte bauen, also ist der erste Task des Spielers das Anlegen von Farmen, Bergwerken, Kraftwerken und Bohrinseln. Es ist ziemlich wichtig, existierende Depots gegen feindliche Angriffe zu sichern, womit wir prompt bei der zweiten Hauptaufgabe des Spielers gelandet sind, dem Bauen von MUs. Eine MU ist eine Mobile Unit und bezeichnet alles, was man an Fahrzeugen so basteln kann. Man startet mit einem U-Boot oder mit einem Panzerfahrzeug. Was man sonst noch so an Kriegsgerät benötigt, wird mühsam entwickelt. Eine Besonderheit der MUs ist, daß sie alle mit einem Miniprogramm versehen werden müssen, um bestimmte Aufgaben zu erfüllen. Programme können wahlweise aus einer Missionsbibliothek genommen oder mittels Point-and-Click-Programmierung selbst geschrieben werden. Der erste Standardauftrag jeder MU ist das Patrouillieren und Bewachen der eigenen Fabrikanlagen.

Safety First

Sind alle Vorsichtsmaßnahmen auf dem eigenen Planeten getroffen, geht es an die Erforschung und Eroberung des Weltraums sowie erste Invasionsversuche auf dem feindlichen Planeten. Der Spieler kann sich auf seinem taktischen Display die Karten der drei Schlachtfelder (heimischer Planet, gegnerischer Planet und der Weltraum dazwischen) einblenden. Natürlich muß erst mal wenigstens ein Aufklärer losgeschickt werden, um Funkbilder aus Weltraum oder Feindesgebiet zu erhalten. Ein Feind, der etwas auf sich hält, wird natürlich sein möglichstes tun, um diese Spionagetätigkeit zu unterbinden und seinerseits Späh-Vorstöße unternehmen. Nach wenigen Spielrunden hat man dann schon eine gehörige Flotte der verschiedensten MUs zusammengestellt und mit Aufträgen versehen. Grafikmäßig macht das Programm zwar nicht so viel her, aber das ist man bei dermaßen komplexen Simulationen gewöhnt. Immerhin bietet die MU-Forschung jede Menge VGA-Bilder der verschiedensten Fahrzeug-Entwicklungsstufen. Die technische Ausführung des Games ist durchaus gelungen. Die Idee, zwei Rechner zu verbinden und lauter kleine Killerprogramme aufeinander loszuhetzen, ist jedenfalls super und bisher auch ziemlich einzigartig. W2WW hebt sich durch einige Gimmicks und neue Ideen wohltuend aus den Standard-Strategie-Szenarien hervor und hat, zumindest für Fans des Genres, sein "GUT" sicher verdient. ■

tom

ASM-WERTUNG von 0 bis 12	
Grafik	9
Anleitung	9
Spielablauf	10
Motivation	10
Gesamtnote	10
»GUT«	

GEARWORKS -Preview-

System: **Amiga**, geplant für: **PC**, Hersteller: **Hollyware Entertainment**, Italien, Muster von: **Software Business**, England.

Zahn um Zahn

Zahnräder gibt es in Uhren, in Eisenbahngleisen, Motoren, Autos und wer weiß noch wo! Im PC auch? Aber sicher!

Die zwölf wichtigsten Bauten der Weltgeschichte sollen endlich beweisen, daß sie zu Recht gebaut wurden. Und deshalb bekommt jedes Bauwerk eine Uhr, damit jeder weiß, was die Stunde geschlagen hat.

Nun ist das nicht so einfach mit einer Uhr! Großpapis alter Dingdong paßt nicht, und die Quarzwerke aus dem Elektronikkatalog kann man höchstens aus einer Entfernung von drei Metern gerade noch erkennen. Also müssen große Zeiger und ein Getriebe her, angetrieben von einem starken Motor, wobei die erzeugte Bewegungsenergie über Zahnräder zum Uhrwerk geleitet werden muß.

Das hört sich einfach an, macht aber massig Mühe: Nicht alle Zahnräder, die gerade vorrätig sind, haben die gleiche Größe, außerdem gibt es nur wenig Platz, um die Dinger unterzubringen. Und dann tauchen auch noch ein paar komische Figuren auf, die die Befestigungsschrauben für die Zahnräder einfach mal wegschnippen.



▲ *Rappeldiklapperblubbdröhn...*

Im Kampf gegen die Zeit muß man die Verbindung schaffen, den Antrieb ölen (mancher Öltropfen – gezielt auf die Figuren geschossen – hilft ungemein) und aufpassen, daß die Gegenseite sich nicht zu sehr breit macht.

Neben den kleinen Öltropfen, die man auf die Störenfriede verschießt, gibt es noch die Möglichkeit, Bomben einzusetzen, um falsch gesetzte Zahnräder wieder zu entfernen, aber diese sind limitiert.

Jedes der zwölf Bauwerke ist in mehrere Etagen unterteilt, die durchbaut werden müssen. Die aktuelle Etage wird durch "Lichtflackern" angezeigt.

Gearworks macht auf dem Amiga nicht unbedingt eine glückliche Figur. Das liegt noch nicht mal an der Spielidee (die ist zwar nicht neu, siehe Clic-Clac, aber gut), sondern an der Grafik und dem Sound, die jeder Programmieranfänger wenn nicht besser, dann aber gleich gut hinbekommt. So sieht das Ganze ein wenig zu spartanisch aus. Wenn man dann auch noch gegen eine unerbittliche Zeitmaschine anhetzt, dann wird selbst das einfache Mausklicken zur Tortur. Gut ist, daß Gearworks sich auf der Platte installieren läßt und daß das Spiel von der Idee her was hergibt. Aber leider reicht das nicht für einen Hit. ■

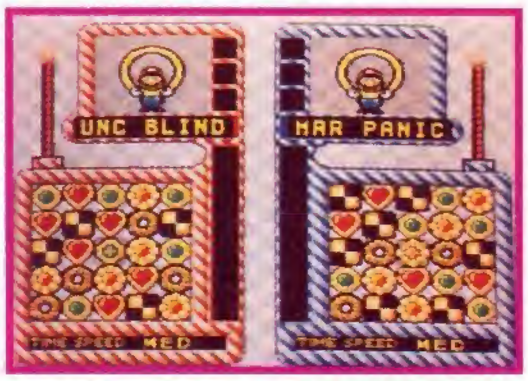
jb

Kekserei

Das kenn' ich doch irgendwoher! Richtig – das bekannte Tetris wandelt neuerdings auf fremden Pfaden: Es hat Mario und Yoshi heimgesucht.

Wir befinden uns in Marios wundervollem Land. Mario ist da, Yoshi ist auch da, und beide müssen sich ganz schön abrackern, denn irgendwie scheint der Backofen defekt zu sein. Dieses vertrackte Ding spuckt dauernd Kekse aus, und zu viele Kekse sorgen nun mal für ganz schön Bauchweh. Das denken sich unsere Helden auch und überlegen, was zu tun ist. Doch nicht gemeinsam – Konkurrenz ist angesagt. Die große Frage heißt: Wer ist der bessere Keksevertilger – Yoshi oder Mario?

Wer den Schaden hat, spottet jeder Beschreibung, und so schustern sich beide in schönster Tetris-Manier Blindkekse und andere Gemeinheiten zu. Eure Aufgabe bei diesem süßen Gemetzel: Ihr müßt versuchen, die Kekse in eine gewisse Ordnung zu bringen. Habt Ihr entweder horizontal oder vertikal eine Reihe gleicher Kekse zusammengerafft, so verschwindet sie wie durch Zauberhand. Wenn nicht, ist's bald Essig mit Eurem Game. Es ist aber nicht nur wüstes Kekstrisgeschiebe angesagt, zwischendurch dürft Ihr noch Puzzlemeister spielen und eine vorgegebene Anzahl von Keksen mit einer begrenzten Anzahl von Zügen abräumen. Interessant wird's, wenn Ihr entweder gegen Euren besten Spezl oder gegen das System spielt, da hat dann jeder seinen eigenen Backofen. Ihr könnt neben der Geschwindigkeit auch den Schwierigkeitsgrad einstellen. Insgesamt gibt's über 100 Levels mit den unterschiedlichsten Bonusrunden. Das war aber auch schon alles. Die Grafik ist zwar hübsch bunt und nett gezeichnet, bringt aber ansonsten nichts Weltbewegendes. Sound und FX reißen nicht gerade vom Hocker. Wer's mag – mein Geschmack ist's nicht unbedingt. Ich bleib' lieber beim altbewährten Tetris. ■



▲ *Bei den Keksen bekommt man Appetit*

ddf/vb

YOSHI'S COOKIE

System: **SuperNES**, VK-Preis: **ca. 120 DM**, Hersteller: **Bullet Proof Software**, England, Muster von: **Hersteller**.

ASM-WERTUNG von 0 bis 12	
Grafik	8
Sound	8
Spielablauf	7
Motivation	9
Gesamtnote	8

»ZUFRIEDENSTELLEND«

Magischer Feldherrnhügel

WARLORDS II

System: **PC**, (386/20, 640 KB RAM, 2 MB Expanded Memory, Festplatte, unterst. AdLib, SoundBlaster, Maus), empf. VK-Preis: **ca. 120 DM**, Hersteller: **SSG**, Australien, Muster von: **Electronic Arts**, 32222 Gütersloh.

Es war einmal eine magische Welt, die von acht Warlords regiert wurde. Jeder wollte der mächtigste und größte sein. Und weil sie sich nicht friedlich einigen konnten, zettelten sie kurzerhand einen Krieg an.

Das ist in etwa und mit kurzen Worten das Szenario, dem das neueste Werk des australischen Software-Hauses SSG folgt. Haben sich die Australier bisher durch eher knochentrockene Kriegs- und Schlachten-Simulationen ziemlich unrühmlich hervorgetan, ist ihnen mit **Warlords II** ein echtes Highlight gelungen.

Viel Spaß für mehrere Leute

Es fängt schon mit der Möglichkeit an, bis zu acht Spieler aktiv am Geschehen zu beteiligen. Falls keine menschlichen Partner vorhanden sind, kann der Computer die gegnerischen Parts übernehmen. Drei Schwierigkeitsstufen sind in diesem Falle anwählbar, die sich auf den Level der Fiesheit und Verschlagenheit beziehen, mit dem der Computergegner operiert.

Hast Du keine Lust, gegen die volle Anzahl der möglichen Gegner anzutreten, kannst Du ihre Zahl sogar so weit reduzieren, bis Du nur noch alleine übrigbleibst. Dann ist das ausgezeichnete Tutorial empfehlenswert, das Dich schrittweise in die Möglichkeiten des Programms einführt. Ein echt tolles Feature: die Option, mit der Du neue Welten vom Computer generieren lassen kannst, in denen Du die Parameter selbst vorgibst. Langeweile hat also keine Chance.



▲ *Ein tolles Tutorial ist besser als jedes Handbuch*

Die Grundidee von Warlords ist dabei sehr einfach. In Deiner Welt gibt es eine bestimmte Anzahl Städte. Eine davon ist Dein Hauptquartier, die meisten anderen verhalten sich neutral, und Deine Gegner besitzen zu Beginn ebenfalls nur ihre jeweiligen 'Geburtsorte'. In jeder Stadt können verschiedene Truppenteile 'gezüchtet' werden. Das beginnt bei einfachen Fußsoldaten und Kavallerie und geht über Riesen, Zwerge oder Orks bis hin zu Zauberern, Flügelpferden und Elefanten. Sogar Katapulte stehen hin und wieder auf der Liste. Die Auswahl ist jedenfalls riesig, aber natürlich kann nicht in jeder Stadt alles hergestellt werden. Außerdem kostet Produktion und Unterhalt Geld. Das bekommst Du, wenn Du zum Beispiel fremde Städte eroberst.

Scouts, Zwerge und Zauberer

Die verschiedenen Truppenteile haben sehr unterschiedliche Fähigkeiten. Besonders ihre Beweglichkeit sollte beachtet werden, denn Du kannst diverse Kontingente zu einer Gruppe zusammenfassen (was die Steuerung sehr vereinfacht). Allerdings kann eine Gruppe immer nur so viele Einheiten weit bewegt werden, wie der langsamste Truppenteil Bewegungspunkte hat. Scouts etwa besitzen eine große Reichweite, aber wenig Widerstandskraft, Zwerge dagegen haben nur wenige 'Schritte', können dafür aber mehr Treffer wegstecken. Und die Zauberer sind in beiden Disziplinen Meister.

Hin und wieder spricht bei Dir ein rollenspielmäßig ausbaubarer Held vor und will (gegen gutes Geld) angeheuert werden. Da sollte man nicht nein sagen, denn erstens bringt so ein Ritter meistens noch ein paar schlagkräftige Freunde mit, und zweitens kann nur er sich in den überall verstreut liegenden Ruinen umsehen. Dort gibt es Schätze zu finden, aber auch magische Gegenstände, mit denen die Effizienz der Kämpfer bestens heraufgesetzt werden kann. Nicht ganz so schön ist allerdings, daß sich dort auch des öfteren miese Monster oder Geister herumtreiben, die Deinem Paladin schon mal das Lebenslicht ausblasen können.

Fühlst Du Dich stark genug, marschierst Du einfach auf eine Stadt zu und greifst an,



▲ *Keinen Schatz, sondern einen Dämon hat Dein Held in der Ruine*

indem Du mit dem Cursor, der sich dann in ein Schwert verwandelt, auf die Stadt klickst. Auf dem sich einblendenden Bildschirm kannst Du sehen, was für Truppenteile sich gegenüberstehen. Der Computer rechnet die Truppenstärken gegeneinander auf und läßt besiegte Truppen per Feuerball verschwinden. Das läuft alles automatisch ab. Bleibst du siegreich, verwandelt sich die Stadt und nimmt Deine Farben an. Jetzt kannst Du Dich noch entscheiden, ob Du die Stadt besetzen willst oder sie lieber ein bißchen, sehr oder total kaputtmachst, was sich auf den zukünftigen Nutzen auswirkt.

Warlords II wartet mit vielen feinen Extras auf, die dieses Strategiespiel auf einen der vorderen Plätze des Genres rutschen lassen. Nur die Maussteuerung erweist sich manchmal als etwas umständlich – und die Computergegner können verdammt fies sein. ■

tl/vb



▲ *Ein einfaches Szenario mit vier Gegnern*

ASM-WERTUNG von 0 bis 12	
Grafik	9
Anleitung	9
Spielablauf	9
Motivation	10
Gesamtnote	9

»GUT«

Sim-König

Irgendwie wurde es ja langsam Zeit, daß ein würdiger Populous-Nachfolger die Bühne betritt... – Moment, habe ich eben Popoulus gesagt, ich meine natürlich Sim-City, oder war es Powermonger? Auch egal – das neue Game aus der Rollenspielfactory macht sich gut auf dem Bildschirm.

STRONGHOLD

System: **PC**, (mind. 386, VGA, 2 MB RAM, unterst. SoundBlaster, AdLib, Pro Audio Spectrum, Roland), VK-Preis: **ca. 100 DM**, Hersteller: **SSI**, USA, Muster von: **Die Cassette**, 32423 Minden.

Wenn sich eine Firma für Rollenspiele mit der Strategie einläßt, kann ja was Schönes rauskommen: Sim-Popoulus mit Elfen Zwergen und Magiern.

Deine Aufgabe in Stronghold ist es, mit Deinen Mannen die bösen Jungs zu plätten und das eigene Reich zu Ruhm und Wohlstand zu bringen. Doch der Weg ist lang und rauh gepflastert. Zuerst kommt es darauf an, aus einer einsamen Burg mit vier befreundeten Aristokraten ein blühendes Handelszentrum zu machen. Wo Handel ist, ist nämlich Geld, Wo Zentrum ist, sind nämlich Leute (oder besser gesagt: willige Rekruten). Getreu dem Sim-City-Schema darf erst mal gebaut werden. Trotz Monarchie hörst Du dabei auf das, was Dir die Untertanen zu erzählen haben (schließlich



▲ *Die Hauptburg des Landes*

wollen wir ja beliebt sein) – eben genau umgekehrt wie in der Bundes-Politik. Dort wählen wir ja Leute, die dann machen was sie wollen – Hauptsache, es läuft genau gegen Volkes Willen.

Blüht Deine Stadt dann so richtig auf, hast Du auch ziemlich bald Probleme mit den Nachbarn, die vornehmlich Orc, Skeleton, Troll und ähnlich heißen.



▲ *Das eigene Reich gedeiht*

Taräätaräää, zu den Fahnen! Du sammelst Deine überschüssige Bevölkerung ein und marschierst in den Krieg. Aber Achtung, wenn Du den Hauptsitz der Gegner zerstört hast, stürmen die restlichen Feinde Deine Stadt.

Es wäre ja nicht SSI, wenn da nicht eine ordentliche Portion Rollenspiel dabei wäre. Nicht nur Deine Party, sondern auch jeder Einwohner hat ein Eigenschaftsprotokoll, und die Magiebegabten bekommen mit jeder Erfahrungsstufe einen neuen Zauberspruch. Zum Glück laufen die Kämpfe automatisch ab. Kommen Freund und Feind auf einem Feld zusammen, lassen sie sofort die Waffen klirren. Deine Gegner haben sich übrigens bei den Dungeons & Dragons-Games für ein paar Experience-Points killen lassen.



▲ *Alle Werte auf einen Blick*



▲ *Jeder Kämpfer hat sein Eigenschaftsprotokoll*

Die Steuerung ist zuerst ein wenig verwirrend, aber nach zwei Stunden Spielzeit hat man den Dreh ganz gut raus. Für jedes Partymitglied kann der Spieler stufenlos die Priorität zwischen Rekrutieren, Trainieren und Häuser bauen einstellen. Doch bevor man in die Schlacht geht, sollte man seine ganze Energie aufs Häuserbauen konzentrieren (vornehmlich die, die das Einkommen vergrößern). Denn nur wo Geld ist, wachsen Soldaten heran. Grafik und Sound hauen einen zwar nicht gerade vom



▲ *Gebaut wird hinter Planen*

Hocker, bieten aber genug, um Auge und Ohr für eine lange Nacht am Rechner zu fesseln.

Gelungene Kombination

Fazit: Sim City und Popoulus mit einem Rollenspiel zu vermischen, war überfällig. Aber Achtung, ähnlich wie Populous hat auch Stronghold seine Längen, da es doch recht mühselig ist, alle kriegsentscheidenden Einstellungen vorzunehmen. ■

cus

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	8
Anleitung	8
Spielablauf	10
Motivation	9
Gesamtnote	9

»GUT«

Zauberers Zweikampf: zum Kugeln!

PREVIEW

WIZARDS
-Preview-

System: **PC** (mind. 386/20 MHz), geplant für: **Amiga, A1200, C-64**, Hersteller: **Sunflowers**, 63179 Obertshausen, Muster von: **Bomico**, 65451 Kelsterbach.

Die brandneue deutsche Softwareschmiede "Sunflowers" heizt dem heimischen Spielemarkt ordentlich ein: Mit gleich vier umfangreichen Strategiespielen will man das diesjährige Weihnachtsgeschäft aufmischen. Wir durften einen ersten Blick auf die vier Games werfen. Eins davon, das jede Menge knuddeliger Cartoon-Grafik und eine ganz frische, unverbrauchte Spielidee mitbringt, nennt sich "Wizards" und könnte endlich mal ein Fläschchen kommunikativen Kampfgeist in die büroverstaubte PC-Einsamkeit bringen.

Tief im Inneren eines Berges kämpfen zwei Zauberer darum, wer von ihnen das bessere magische Händchen – oder auch die fleißigeren Gehilfen – hat. Im meist edlen, manchmal auch köstlich unfairen Wettstreit werden Handwerker angeheuert, Knochenbrecher zum "Bewachen" geschickt, Transporteure zum Wegbuckeln abkommandiert und Denk-Gnome damit beauftragt, über neue Monster oder Fallen nachzugrübeln. Während des Spiels wird der Berg von immer neuen Stollen durchzogen. Räume und Hallen entstehen, man baut neue Werkstätten oder Denk-Center. Aber Vorsicht: Wer es mit seiner Stollenbuddelei zu gut meint, gefährdet die Stabilität der Höhlenwände...

Alles Wissen, das ein Zauberer erwirbt oder entwickeln läßt, wird in seiner Wissenskugel gespeichert. Diese ist in seiner Heimat-Höhle installiert, aber leider, leider nicht unzerstörbar. Erfahrene Kampf-Gnome wissen schon, was ich damit andeuten will.

So viel zur Handlung. Was hat also der Spieler bei Wizards zu tun? Mal sehen, ob Ihr aufgepaßt habt... – richtig: Er muß als erstes Leute anwerben. Da gibt es einmal Zwerge, die Stollen bauen. Dann hätten wir noch sogenannte Urks, die zwar keine Intelligenzrekorde brechen, aber dafür großartig irgend jemandem mit der ganz großen Kelle eins auf die Denkmurmel geben können. Des weiteren sind da Transporteure und entrückt aussehende Erfinderwesen. Die entsprechenden Figuren sind extrem niedlich und skurril gestaltet. Sucht man sich einen Helfer aus, wird ein großes, animiertes Bild der entsprechenden Figur gezeigt, bei dessen Anblick jeder halbwegs normale Mensch prustend vor Lachen unter dem Tisch verschwindet.

Ist jemand angeworben, kann man ihn einsetzen. Dazu bestimmt man zuerst eine genaue Aufgabe (beispielsweise: "denke über Fallen nach" oder "grabe einen Stollen von A nach B"). Anschließend legt der so Beauftragte los; seine Arbeit läßt sich in Draufsicht verfolgen. Die Mini-Animationen, die man dabei zu sehen bekommt, sind fast so herrlich ulkig wie die des Evergreens "Mule".



▲ *Wie heißt es doch so schön: "Arbeit macht Spaß, aber wir sind hier schließlich ein ernsthaftes Unternehmen..."*

Die Handhabung des Programms stellt selbst Analphabeten kaum vor Probleme: Man steuert sämtliche Aktionen des Spiels per Mausklick mit Hilfe vieler bunter Piktogramme.

Der Clou bei "Wizards" kommt jedoch jetzt, Achtung: Das Ding ist netzwerkfähig! Die Entwickler haben die ganze Sache in einer Netzumgebung entwickelt (in der Sprache C, falls das jemanden interessiert) und von Anfang an auch das Spiel gegen einen menschlichen Gegner übers Netzwerk eingeplant. Hierfür gibt es ein dickes Lob unsererseits, denn PC-Netzwerke vermehren sich nach wie vor wie die Fliegen. (In unserer Redaktion gibt es natürlich inzwischen auch eins.) Und was kann es schöneres geben, als den dumpfen, allzu ernsthaften Alltag des typischen vernetzten Büros mit einer Partie dieses herrlich überdrehten Strategie-Spaßes zu würzen? Wir sind jedenfalls mächtig gespannt auf die endgültige Programmversion. ■

sz



▲ *Arbeiten die Jungs auch ordentlich? Und paßt mir bloß auf die Wissenskugel (im oberen Raum) auf!*



▲ *Dieses reine Kopf- und Mützenwesen ist der Denker. Wenn er beginnt, sich zu bewegen, könnt auch Ihr Euch das Grinsen nicht mehr verkneifen*

Wirtschaftswunder in Ostdeutschland

AUFSCHWUNG OST
-Preview-

System: **PC**, (386SX/20 MHz), geplant für: **Amiga (1 MB), A1200**, Hersteller: **Sunflowers**, 63179 Obertshausen, Muster von: **Bomico**, 65451 Kelsterbach.

Was, Ihr meint, unsere Politiker hätten sich beim Aufbau in den neuen Bundesländern bislang keine allzugroßen Lorbeeren verdient? Dann zeigt ihnen doch einfach, wie man's besser macht – als computergestützte Wirtschaftsstrategen in dem Sunflowers-Spiel "Aufschwung Ost"...

Was war 1989? – Der Amiga feierte seinen fünften Geburtstag. Stimmt! Aber da war doch noch was? Ah – am 9. November fiel die Berliner Mauer, und die beiden Hälften Deutschlands fanden sich nach rund 40-jähriger Trennung wieder zusammen. Nun galt (und gilt) es für die Bundesrepublik, in fünf plötzlich dazugehörenden neuen Bundesländern die Wirtschafts- und Sozialstruktur auf westliches Niveau zu bringen. Wenn das keine Idee für ein Spiel ist!

Gesagt – getan. "Aufschwung Ost" ist ein Management-Strategiespiel, das die vier Länder Ostdeutschlands zum Spielterrain gemacht hat. 25 Städte, eine ganze Reihe von Industriestandorten und verschiedene Details, die an reale Daten angelehnt sind, geben dem Ganzen einen Hauch von Tagespolitik. Um die Wirtschaft anzukurbeln, baut man Straßen- und Bahnnetze aus und schafft Voraussetzungen für Industrieansiedlungen. Wenn alles gut läuft, bringt das neue Arbeitsplätze. Gleichzeitig heißt es, Wohnraum schaffen und ökologische Altlasten beseitigen.

PRE VIEW



◀ *Berlin ist doch irgendwie bloß ein großes Dorf...*



▶ *Straße für Straße zu einer besseren Infrastruktur*

Das Gameplay erinnert stark an Spiele wie "Sim City". Alle Aktionen werden per Mausklick gesteuert, statt Menüzeilen gibt es Piktogrammleisten. Aktuelle Meldungen erscheinen als Textfenster.

Die Entwickler legen Wert darauf, daß "Aufschwung Ost" bei aller Nähe zur Wirklichkeit ein echtes Spiel sein soll – nicht etwa eine politische Simulation oder Satire. So verzichtet man – leider – auf vieles, was die Sache noch reizvoller machen könnte, etwa digitalisierte Politikersprüche oder andere humorige Einlagen. Auch eine Mehrpersonen-Option würden wir uns wünschen. Naja, man kann nicht alles haben. Auch so ist "Aufschwung Ost" ein bemerkenswertes Spiel, das sicher viele begeistern wird – ältere Spieler vielleicht noch mehr als jüngere. ■

sz

Die Wette

TRAIN EXPRESS
-Preview-

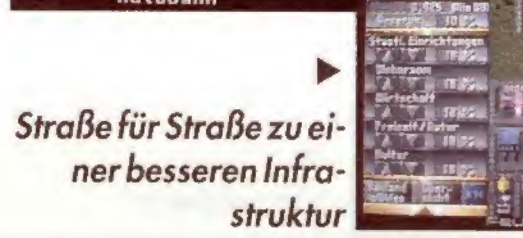
System: **PC** (386SX / 20 MHz), Hersteller: **Sunflowers**, 63179 Obertshausen, Muster von: **Bomico**, 65451 Kelsterbach.

Alle "Werner"-Fans bitte wieder abregen: Hier geht's nicht "Horex gegen Porsche", sondern "Bahn gegen Bahn". Wessen Schienenbauer sind die schnellsten, wer hat sein Wirtschaftsimperium am besten im Griff?

Gehört Ihr auch zu denen, die sich immer halb kaputtfreuen, wenn wieder eine neue Schienentrasse in grüne Wiesen und idyllische Flußtäler hineingeschnitten, wieder ein Tunnel durch stille Bergwelten getrieben wird? Dann wird Euch Train Express ein inneres Freudenfest verursachen. Aber auch für weniger stramme Bahnfanatiker bietet dieses Management-Strategiespiel mit seinen vielfältigen Aktionsbereichen eine Menge Hirntraining und streßreiches Wettbewerbserlebnis.

Von einem gemeinsamen Startpunkt ausgehend, bauen drei Eisenbahnunternehmer je einen Schienenweg zu einem (ebenfalls gemeinsamen) Zielort. Sie wetten miteinander: Jeder behauptet, als erster ans Ziel zu kommen. Zwei der Bahn-Bosse werden vom Computer gesteuert – eine Mehrpersonen-Option hat das Spiel leider nicht, obwohl dies unserer Meinung nach der Sahneklecks auf der Torte gewesen wäre.

Wie man weiß, lassen sich Eisenbahnstrecken nicht aus Luft und Liebe bauen. So muß beispielsweise Stahl her – damit dieser entstehen kann, braucht es wiederum massig Energie. Will man einen Dampflokbetrieb, muß für genug Kohle gesorgt werden. Ohne Transportunternehmen kriegt man die benötigten Materialien nicht zur Baustelle... und so weiter. Die Reihe der Faktoren, die es bei Train Express zu beachten gibt, ist mächtig lang. Durch Kauf von Firmen (etwa Berg-, Stahl- oder Kraftwerken) macht sich der Spieler unabhängig von Fremdanbietern. Aber: Je mehr Firmen man kontrolliert, desto schwieriger wird es, die Gesamtsituation zu überblicken. Und: Je nach eingestelltem Schwierigkeitsgrad erweisen sich die computergesteuerten Konkurrenten als mehr oder weniger linke Bazillen, die auch vor netten kleinen Sabotageakten nicht zurückschrecken.



◀ *Hast Du Löcher in der Kasse, bau dir eine Schienentrasse...*



▶ *Ein Stück Kohle vonne sibbte Sohle...*

Training für Streßfreunde

Train Express wird mit Hilfe eines Icon-Systems mausgesteuert. Was wir bislang an Grafik zu sehen bekamen, braucht sich nicht zu verstecken. Das Gameplay bildet eine Mischung aus "Sim City"-artikem Baukastenfeeling und klassischen Management-Spielen nach dem Muster "Bilanz und Maßnahme". Wer Spaß daran hat, sich spielerisch in stressigen Wettbewerbssituationen zu üben, wird an Train Express sicher viel Freude haben. ■

sz

Der Weg zur ersten "Goldenen"

Das Musik-Business ist, wie jedermann weiß, schmutzig, undurchsichtig und voller Überraschungen. Wer da als Schallplattenproduzent Erfolg haben will, kommt ohne Tricks und Tücke nicht aus. Das Strategie-Abenteuer "Chartbreaker" von Sunflowers entführt den Spieler auf spaßige und spannende Weise in die Ab- und Hintergründe von Karrieren, Konzerten und Kommerzmusik.

PREVIEW



Da grinst der Studiomann: Hat er uns nun soeben über den Tisch gezogen oder ist er von unserer Band wirklich begeistert?

CHARTBREAKER -Preview-

System: **PC**, geplant für: **Amiga, A1200, C-64**, Hersteller: **Sunflowers**, 63179 Oberthausen, Muster von: **Bomico**, 65451 Kelsterbach.



Der schönste Übungsraum ist großer Mist,...



...wenn man nicht feuerversichert ist



Ist das Klavier mal heiser, brauchst du 'nen Synthesizer... (OK, ich hör' ja schon auf zu reimen!)

Der Ort: eine große Stadt irgendwo in Deutschland. Die Zeit: heute oder morgen, wen kümmert das schon? Die Aufgabe: tierisch viel Kohle machen, indem man eine unbekannte Band möglichst schnell zu ihrem ersten Superhit hochmanagt. Das heißt auf gut deutsch: Es gilt, einen Vertrag bei einer großen Plattenfirma durchzubringen und mit den musikalischen Schützlingen eine goldene Schallplatte zu produzieren. Aber wie sagt das Sprichwort so heftig? Der erste Hit ist immer der schwerste. Das gilt nicht bloß in der Softwarebranche, sondern ebenso in der Welt der Sound-Sessions, Music-Promoter und Studio-Gurus. Was da nicht alles bedacht sein will! Talent allein tut's nicht. Trotzdem kann ein hoffnungsvoller Musikmanager auch bei "Chartbreaker" unversehens an eine Band geraten, die sich als eine Bande untalentierter Hänger entpuppt, was die Sache nicht gerade erleichtert.

Hat man die richtigen Leute, braucht man erstmal den richtigen Sound. Technik ist viel, aber nicht alles: Ohne Beziehungen ist man verratzt. Und die gilt es erst einmal aufzubauen.

Irgendwie toll

Wer die Trends in den Hitparaden verpennt, findet seine Plattenproduktion unversehens bei den Sonderangeboten in der Grabbelkiste wieder. Auch die Plattenleger in den Discos spielen eine große Rolle für den Bekanntheitsgrad einer Band. Ihre Gunst sollte man sich auf jeden Fall sichern. (Michael Suck nickt eifrig - Kunststück, er ist ja selber ein "DJ".)

Diese kurzen Schlaglichter geben schon einen Einblick in die Welt, in der "Chartbreaker" spielt. Das Game ist aber nicht etwa ein klassisches Management-"Hangele-dich-durch-siebenundzwanzigtausend-Menüs"-Unternehmen. Vielmehr haben die Spiele-Newcomer von Sunflowers hier eine Art "Stratventure" geliefert, das von seiner Konzeption her bestenfalls noch mit "Dune" zu vergleichen ist. Ausgangspunkt ist die Stadtkarte, von der aus man sich mit der Maus zu den einzelnen Schauplätzen klickt: Es gibt Discos, Studios, Tankstellen, Supermärkte und so weiter. Das Spielgeschehen besteht aus Dialogen, die (ähnlich wie bei "Dune") im Multiple-Choice-Verfahren ablaufen. Anders als bei Virgins Science-Fiction-Klassiker gibt es aber bei "Chartbreaker" noch jede Menge Textunterstützung - und die ist nicht von Pappe. Immerhin konnten die Jungs von Sunflowers dafür einen Texter aus der Satirebranche gewinnen, der bereits für Blätter wie MAD, Kowalski und Titanic, außerdem für die Fernsehsendung "Schmidteinander" geschrieben hat. Das spricht für bissig-komisch-überraschende Texte im Programm, wenn diese auch zum Zeitpunkt dieser Preview noch nicht fertig waren.

Im Spiel gibt es über vierzig verschiedene Orte, zu denen jeweils liebevoll gestaltete und teilanimierte Grafiken gehören. Digitale Musikstücke ertönen in verschiedenen Spielphasen, auf dem PC will man alle gängigen Soundkarten unterstützen. Die Sache sieht sehr verheißungsvoll aus. Wir hoffen jedenfalls, Euch schon bald mit einem Test der vollständigen und endgültigen Programmversion beglücken zu können. ■

sz

CLASH OF STEEL

System: **PC**, empf. VK-Preis: **109,95 DM**, Hersteller: **SSI**, USA, Muster von: **Die Cassette**, 32423 Minden.

Im Land der Kanonenrohre

Nachdem dieser Tage ein Spiel über den Golfkrieg in die Regale gerutscht ist, bringt SSI noch ein bißchen Vergangenheitsbewältigung dazu. In Clash of Steel kann man beweisen, ob man ein guter Truppenführer im zweiten Weltkrieg ist.

Nun, es hört sich eigentlich gewalttätiger an als es eigentlich ist. Clash of Steel könnte man als eine Art Battle Isle bezeichnen. Nur meinte man in diesem Fall mal wieder den Zweiten Weltkrieg als Hintergrund zu benötigen.

Startet man das Spiel, erscheint nach einem Titelbild ein Voreinstellungsmenü, in dem man unter anderem einstellen kann, welche Kriegsmächte vom Computer übernommen werden sollen. Im ganzen sind es drei Parteien: die Alliierten, die russische und die deutsche Armee. Bewußt wurden im Spiel selbst Begriffe wie "Wehrmacht", "Hitler" oder ähnliche nicht verwendet. Die deutsche Armee mit ihren Verbündeten wird als "Achsenmacht", als "Axis" bezeichnet. Das ist meiner Ansicht nach auch gut so.

Des weiteren wird das Szenario ausgewählt. Wollt Ihr die Invasion in der Normandie oder den berühmten Tag D (*D? Hää? Ich kenn' nur Tag X!*) nachspielen, ist das problemlos möglich.

Nachdem Ihr Euch entschieden habt, welche Macht Ihr steuern wollt, geht es richtig los. Die Spieloberfläche baut sich auf: Sie besteht aus einer Landkarte, die immer einen Ausschnitt von Europa darstellt. Wie bei Battle Isle besteht das "Spielbrett" aus einzelnen Sechsecken (Bienenwaben), über die die Truppensymbole bewegt werden können.

Jede Truppe hat ihr eigenes Symbol, auf dem die Truppenart (Panzer, Flugzeuge, ...), die Truppenstärke und der Materialvorrat (Treibstoff und Munition) abgebildet sind. Einmal angeklickt, kann die Truppe bewegt oder in Kampfhandlungen verwickelt werden.

So setzt Ihr Zug um Zug Eure Mannschaften und Kompanien in die ideale Position und beendet anschließend Euren Zug. Jede Zugrunde steht für zwei Monate und alle Spieler (auch die vom Rechner übernommenen) kommen dabei nacheinander an die Reihe. Ist das Elektronenhirn dran, stellt es Euch nicht etwa vor vollendete Tatsachen, sondern Ihr könnt Monsieur Ordinateur beim Agieren zuschauen (allen Nicht-Französikern sei gesagt, daß da eben der Compi gemeint war!). Wählt Ihr im Anfangsmenü bei allen drei Mächten *Computer Player*, habt Ihr einen klasse Demo-Modus: der PC spielt dann gegen sich selbst.



▲ *Kartenansicht mit den einzelnen Truppensymbolen*

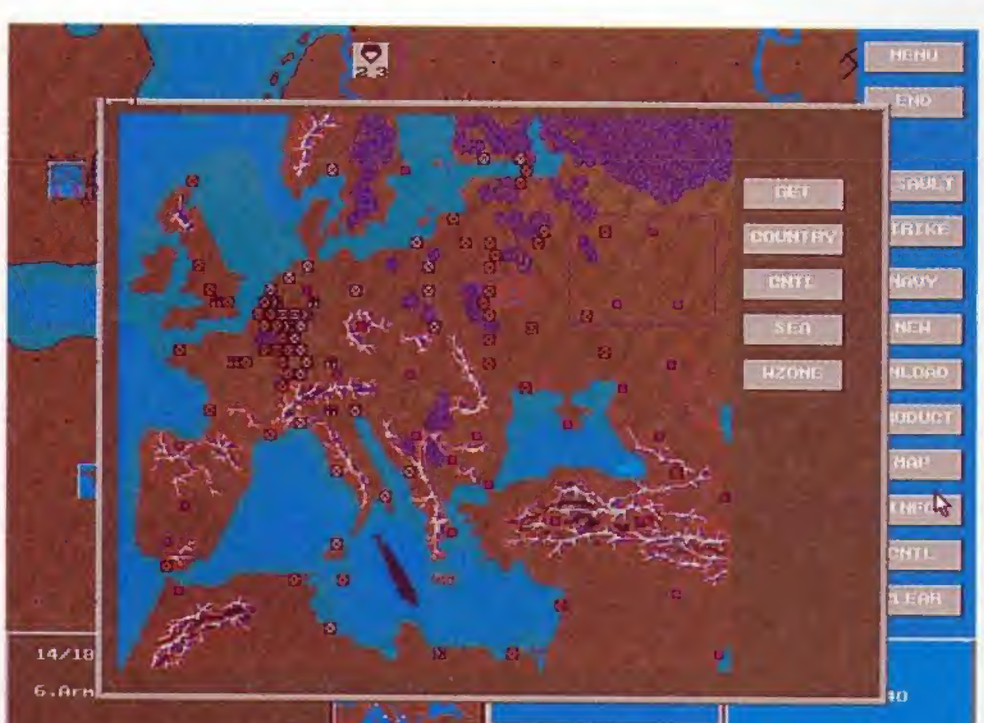
Die Grafik ist gut, die VGA-Auflösung mit 640x480 Pixeln hat einiges zu bieten. Trotzdem lassen 16 Farben nicht sehr viel Spielraum für wirklich herausragende Leistungen auf diesem Gebiet.

Obwohl in diesem typischen Wargame keinerlei optische Action-Szenen eingebaut wurden, werden Truppenbewegungen und Kampfhandlungen akustisch durch den SoundBlaster untermalt. Man sollte allerdings den Lautstärkeregler etwas zurückschrauben, da ansonsten die Nachbarn glauben könnten, Ihr würdet Euch mit etwas größerem Gerät als einem harmlosen Computer beschäftigen.

Ein dickes Minus gibt es beim Handbuch. Ich habe absolut nichts gegen die englische Sprache, nur findet man bei einem Strategiespiel dieser Dimension nur sehr schlecht durch das 75-Seiten-Werk hindurch. Eine Übersetzung wäre hier dringendst nötig! ■

Boris Theodoroff

ASM-WERTUNG von 0 bis 12	
Grafik	9
Anleitung	4
Spielablauf	10
Motivation	10
Gesamtnote	9
»GUT«	



▲ *Auf unserem heutigen Seeschlachtmenü: geröstete Schiffswracks*



▲ *Volle Übersicht*

Gutes aus Austria



▲ *Hannes Seifert (links) und Niki Laber*

Die einen brauchen Jahre, bis sie den ersten großen Erfolg verbuchen können, andere wiederum verschwinden nach einer Reihe von mehr oder weniger verunglückten Spielen. Gar selten kommt es vor, daß ein Softwarehersteller gleich mit dem allerersten Werk in aller Munde ist. NEO ist ein solches Unternehmen.

Daß Neo es auf Anhieb geschafft hat, mit **Whale's Voyage** einen Volltreffer zu landen, ist nicht die einzige Besonderheit dieser Firma: Hinter dem Label verbergen sich nämlich zwei "nur" 22 und 23 Jahre alte Österreicher als "Chefs", die es faustdick hinter den Ohren haben.

Kennengelernt haben sich **Hannes Seifert** und **Niki Laber**, als sie 1989 an einer Wiener Computerschule arbeiteten. Hannes, der bis dahin auf dem C-64, dem Amiga 1000 (mit dem er heute noch werkelt) und (seit einiger Zeit) auf dem PC seine Gehversuche in Sachen Programmierung gemacht hatte, erledigte zu dieser Zeit Auftragsarbeiten anderer Hersteller. Niki, der einen VC-20, C-64, Amiga 1000 und PC sein eigen nannte, war Autor von Fachbüchern (z.B. "Eine Einführung in die Assembler-Programmierung").

Der Gedanke, eine eigene Firma zu gründen, hatte in beiden bereits geschlummert, und als sie sich zwei Jahre später anläßlich der Amiga '91 in Köln mit ihrem jetzigen Grafiker *Peter Baustädter* trafen, kamen sie beim Kaffeetrinken auf den Namen Neo.

Das "Whale's Voyage-Projekt" begann rund 1 1/2 Jahre vor seiner Fertigstellung. Die Story war zwar schon vorbereitet, es wurde jedoch noch einiges umkonzipiert. Das gilt z.B. für die Steuerung, die zunächst nur für die Maus geplant war, in der Endversion aber auch mit Joysticks laufen sollte (und bei den Konsolenversionen auch mit Joypad).

Die Amiga-Version schlug immens ein: Rund 10.000 Exemplare wurden innerhalb kurzer Zeit verkauft – vor allem in Deutschland. Kein Wunder, daß sich die beiden daran machten, eine 1200er-, eine PC-Version (beide im Konvertierungsteil im Test) und – für Oktober geplant – zwei weitere Umsetzungen für CD-ROM und CD-32 (und eventuell auch Mega-CD) zu programmieren.

Das Ganze geschieht im Elternhaus von Hannes Seifert, in einem kleinen Ort namens Hirtenberg, der bei staufreier Autobahn (was selten ist) in etwa 30 minütiger Entfernung von Wien liegt. Ab Dezember soll Neo aber in Büroräumen in der Hauptstadt zu finden sein.

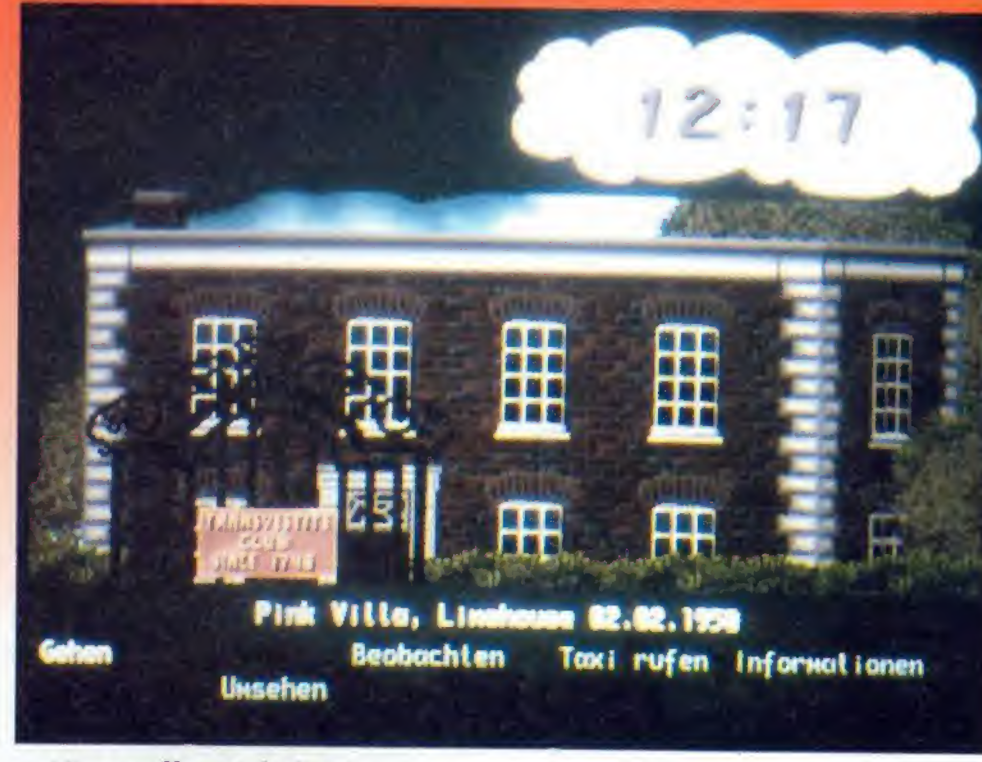
Zu Neo gehören außer den schon Genannten: *Christoph Soukop* als Hauptprogrammierer und *Peter Melchert*; beide sorgten mit für die PC-Umsetzung. Die PC-Soundroutine für AdLib und Soundblaster stammt von Hannes selbst: AdLib Composer 3.0. Dieser verhalf auch *Max Design* für *1869* und *Burn Time* zu Musikkünsten. Die Amiga-Version von WV hat Hannes allein gestaltet.



▶ *"Geben Sie dem Hannes am Klavier"*



▲ *Ob's hier wohl was zu holen gibt?*



▲ *Hier treffen sich die Transen*

Zu Nikis Aufgaben gehören u.a. die storytechnische Betreuung, Dialoge, Handbuch und natürlich Programmieren. Momentan gilt seine größte Aufmerksamkeit der CD-32-Umsetzung, denn hier soll es möglich sein, anstatt den Spielstand zu speichern entweder mit einem selbst zusammengestellten Team von Anfang bis Ende durchzuspielen oder abschnittsweise im Spiel Paßwörter zu bekommen. Auf dem CD-ROM lassen sich im Gegensatz zur Disk-Version eine ganze Menge Spielsituationen unterbringen.

Bei den Silberscheiben-Umsetzungen wird ferner der Handel in bezug auf die Werte verändert werden; hier hatte es vor allem von deutschen Spielern Kritik gegeben. Es soll auf alle Fälle mehr Dialoge, Musik in CD-Qualität und Intro-Animationen geben, die grafische Gestaltung soll jedoch nicht allzustark verändert werden.

DER CLOU

Helmut Gaberschek, Karan Nada, Kaweh Kazemi, Markus Hudolin. Die Namen werden Euch vermutlich nichts sagen, doch bald werdet Ihr sie wieder lesen, nämlich im Intro von Neos neuestem Projekt mit dem (Arbeits- und vermutlich auch End-)Titel **Der Clou!** Während Neo für die Sounds verantwortlich zeichnen und das Gameplay unterstützen wird, liegt die Programmierung dieses Adventures ganz in der Hand der vier jungen Österreicher, die sich den originellen Namen **...and avoid panic by** gegeben haben.

Die Handlung spielt im London der 50er Jahre, wo das Verbrechen das Sagen hat und die Polizei stärkere Maßnahmen gegen organisierte Banden plant. Ihr nehmt die Rolle von Matt Stuvysent ein. Zunächst ist er ein armer Schlucker, aber das wird sich bald ändern, denn jetzt greift Ihr ja ins Geschehen ein. Ihr müßt ihm helfen, eine kriminelle Laufbahn zu starten, ihn zahlreiche Brüche begehen lassen – quasi als Vorübung für das Hauptverbrechen: den oft versuchten und jedesmal gescheiterten Raub der Kronjuwelen aus dem Tower.

Mehr als 20 Gebäude wurden originalgetreu nachrecherchiert, sind von außen zu "beobachten", von innen zu "besuchen" und als Grundriß zur Planung der Raubzüge in das Spiel implementiert. Allerdings ist das Ganze keineswegs bierernst zu nehmen: Da gibt es z.B. eine "Pink Villa", in der ein Travestieclub seit 1748 seinen Sitz hat, einen "Aunt Emma Shop" und schließlich noch einen Autohändler, mit dem man sich ausgiebig über Bogey unterhalten kann.



▲ *Der Clou: der Tower von London*



▲ *Der Tante-Emma-Laden*

Apropos unterhalten: Bei den Dialogen stehen mehrere Antworten zur Auswahl. Natürlich ist es mit etwas Glück verbunden, die jeweils richtige zu wählen (wer aber dieses Genre kennt...). Insgesamt bestimmen über 40 Schauplätze, allesamt animiert und von unterschiedlicher Musik begleitet, die Handlung.

Ziel des Spielers wird es unter anderem sein, aus über 60 Charakteren etliche Mitglieder für die eigene Bande zu gewinnen. Falls dieses nicht gelingt werden diese Gentlemen natürlich nicht zögern einem in gegnerischen Gangs oder eigenständig das Leben schwerzumachen. Das Programm soll Ende Januar bis Anfang Februar erscheinen und für PC, CD-ROM, Amiga, Amiga 1200/4000 und CD-32 ausgeliefert werden.

Des weiteren plant Neo eine Fortsetzung von Whale's Voyage – ein neues Spiel in der bekannten Welt, wobei das Konzept (Handel/Rollenspiel) beibehalten wird, die 3-D-Grafik jedoch verbessert werden soll und sich vor allem die Charaktere aus dem Erstlingswerk mit übernehmen lassen. Dies ist jedoch erst frühestens für Mitte 1994 geplant. In der Zwischenzeit kann noch viel passieren – eventuell erscheint noch eine neue CD, sowie jüngst der Whales Voyage-Soundtrack. Auf alle Fälle fließt bis dahin noch viel Wein beim Heurigen die Kehle herunter. Genau dorthin gehen wir nämlich jetzt... – Wohlsein. ■

kate

Raumflug und Raubzug

PRIVATEER

System: **PC** (mind. 386SX/16, 640 KB RAM, 4 MB Ext., VGA, 21 MB auf Festplatte+ 7 MB für Speech Pack, unterst. General Midi, SoundBlaster, Maus, Joystick), VK-Preis: **ca. 130 DM**, Hersteller: **Origin**, USA, Muster von: **Electronic Arts**, 33332 Gütersloh.

Wir befinden uns in den äußersten Sphären des bekannten Weltraums, zwischen dem Kilrathi-Imperium und dem Unbekannten. Dort draußen gibt es kein Gesetz. Man kann schnell viel Geld verdienen, man kann aber auch ebenso schnell sterben. Wer hat den Mut zu einer waghalsigen Verfolgungsjagd durch einen Asteroidenschwarm? Wer hat keinen Respekt vor Kilrathis? Mit anderen Worten: Wer ist ein unerschrockener Privateer (=Freibeuter)?

Origin hat wieder zugeschlagen und präsentiert uns nach Wing Commander I und II sowie diversen 'Special Operations' jetzt das neueste Glanzstück der Science-Fiction-Kollektion. Diesmal spielt sich die Sache fernab von den strammen militärischen Gepflogenheiten der Wing-Commander-Geschwader ab. Es geht sehr unmilitärisch und streckenweise sogar ein bißchen illegal zu: Als selbständiger Inhaber eines Tarsus-Raumkreuzers, den er vom Großvater geerbt hat, versucht der Held, auf dem interstellaren Markt Karriere zu machen.



▲ *Gelandet! Jetzt wird gehandelt...*

So ein Tarsus-Raumschiff ist natürlich nicht der exklusivste Flitzer der Galaxis, sondern eher als das Äquivalent eines terranischen Kleintransporters mit einem halben Jahr Rest-TÜV anzusehen. Wer also bei dem Gerät auf die Idee kommt, diese 'Grundausstattung' würde ausreichen, ihn über die Runden zu bringen, muß entweder verrückt oder ein echter Glücksritter sein.

Auf Achse

Zu Beginn des Games findet sich der ambitionierte Space-Gemischtwarenhändler auf der Achilles-Bergbaustation im Troy-System wieder. Hier gilt es zunächst einmal, sich ein Bild von der Auftragslage im Universum zu machen. Origin-Fans kennen so was schon aus 'Strike Commander'. Als frischgebackener Held treibt man sich deshalb zunächst mal in den Bars herum und plaudert mit jedem, den man dort trifft, um Background-Information zu bekommen. Im stationseigenen Warenhaus können Güter wie Eisen, Medikamente und Nahrungsmittel, aber auch Technologie oder Drogen eingekauft und natürlich auch wieder versilbert werden – denn schließlich handelt es sich bei **Privateer** ja nicht nur um eine Flug-, sondern in sehr starken Maße auch um eine Handelssimulation.

Nicht fehlen darf selbstverständlich die Niederlassung eines Raumschiffsvertragshändlers, bei dem man sich die neuesten Raumschiffmodelle ansehen oder an seiner eigenen Schüssel Umbauarbeiten vornehmen lassen kann. Dummerweise kostet so etwas Geld, und das muß sich ein frischgebackener Raumschiffseigner erst einmal verdienen.

Gelegenheitsjobs, die ein bißchen Futter ins Pilotenportemonnaie bringen, kann man sich am Missionscomputer suchen. Jene sinnvollen Einrichtungen erinnern an die Stellenangebotsmaschinen der irdischen Arbeitsämter und sind an das interstellare Güterverkehrs-Netzwerk angeschlossen. Von der Maschine ist beispielsweise zu erfahren, daß die Bergbaukolonie im New-Detroit-System dringend etwas Eisenerz benötigt, um weiter produzieren zu können. Außer dem Auftrag erfährt der Pilot auch gleich noch, was es an Belohnung gibt, wenn er diesen erfolgreich hinter sich bringt. Natürlich kann man auch Mitglied einer Gilde werden. Dort werden ebenfalls immer wieder besondere Missionen angeboten.



▲ *Das Ding macht dermaßen Spaß – da muß*

Dummerweise besitzt eine Transport-Tarsus keinerlei Bewaffnung, so daß man von Kampfeinsätzen zunächst besser die Finger lassen sollte. Ein Transportauftrag schafft dagegen erst einmal ein wenig Spielraum auf dem Konto, und danach kann man sich beim Raumschiffausstat-



▲ *Ein Flug-Feeling wie bei Strike Command Atmosphäre sind noch besser*

ter immer noch ein paar Laser, Granatwerfer oder Schutzschilde zulegen. Kommt Zeit, kommt Ausrüstung.

Keep on Trucking

Vom Moment des Starts an wandelt sich das eher gemütliche interstellare Handelsspiel recht schnell zu einem mitreißenden Echtzeit-Fliegererlebnis, das sich gewaschen hat. Über Bordcomputer, Navigationskonsole, Waffenleitstand und andere Systeme wird das Schiff gesteuert. Fehlen darf natürlich auch nicht der obligatorische Ausblick nach links und rechts aus dem Cockpit. Hinzu kommt eine Verfolger-Kamera, durch die man das eigene Schiff so sieht, als flöge man ihm hinterher. Dasselbe gibt es auch noch für abgefeuerte Raketen, deren Bahnen man mit der Missile-View-Kamera problemlos verfolgen kann.



▲ ***Ist das Schiff erst demoliert, fliegt sich's völlig ungeniert...***

...und fragst du dich, was dies bedeutet? Hier wird bloß fröhlich freigebeutet! ▼



Kleine Lichter

Auch Franzi van Almsick hat mal mit der Gummiente Schwimmen gelernt – und so sind alle Nachwuchs-Privateers zu Beginn ihrer Karriere ziemlich kleine Lichter. Jeder bestandene Auftrag bringt nicht nur Geld in die Kasse, sondern auch Erfahrung und Ansehen. Damit allein ist jedoch noch nicht alles gewonnen, denn ohne gutes Raumschiff ist der beste Pilot nichts wert. Deshalb heißt es, nach und nach immer bessere Triebwerke, größere Transportcontainer, gefährlichere Waffen anzuschaffen.



r Mega-Hitstern einfach sein!

Der Weltraum ist groß und bestimmt noch unübersichtlicher als die heimische Wohnhöhle. Eine gute Navigation gründet sich deshalb auf gute Karten. Und auch die gibt es in Privateer nicht umsonst. Jede Sternenkarte, die aus dem Stationscomputer kopiert wird, muß man teuer bezahlen. (Raubkopieren ist leider nicht drin...) Vielfach zeigen diese Karten auch nur die wesentlichsten Elemente eines Systems. Es kann deshalb passieren, daß wichtige Örtlichkeiten, die sich dort vielleicht finden, in der Karte überhaupt nicht verzeichnet sind, also Augen auf!.

Mittels solcher netten Überraschungen wurden in die ohnehin schon umfangreiche Handlung noch viele versteckte Dinge eingebaut, die erst in ganz bestimmten Situationen zum Tragen kommen. Dem Spiel ist das sehr gut bekommen, denn ihm wurde auf diese Weise noch ein gehöriges Abenteuer-Element verpaßt, das richtiges Sternenskipper-Feeling à la Star Wars oder Star Trek aufkommen läßt.



-bloß Story und

Elite läßt schön grüßen

Es ist jetzt schon zirka zehn Jahre her, daß David Braben seine damals revolutionäre Raumhandelssimulation 'Elite' in den kybernetischen Weltraum der Computerspeicher schickte. Mehr als einmal wurde inzwischen der Versuch unternommen, an den Erfolg dieses Klassikers heranzukommen, jedoch zumeist mit eher mäßigem Erfolg. Zur Stunde laboriert Meister Braben selbst noch an einem zweiten Teil seines Klassikers herum, der jedoch nach allem, was hier bisher zu sehen war, einen eher schwachen Eindruck vermittelt. Privateer ist deshalb das erste Game, das die Idee von Elite konsequent auf der Hardware der 90er Jahre realisiert. Neben den technischen Verbesserungen wurde auch die Möglichkeit genutzt, neue Spielelemente zu integrieren und die Handlung noch stärker interaktiv zu gestalten.

Meisterlich

Vom Erscheinungsbild des Programms fühlt man sich spontan an 'Strike-' und 'Wing Commander' erinnert. Die Weltraumszenen basieren ganz offensichtlich auf derselben Technik wie im 'Wing', wurden jedoch deutlich verbessert. Ineinander verschlungene Story-Elemente, die in Kinomanier präsentiert werden, tauchten zuletzt in 'Strike' auf. Und auch hier hat es leichte Verbesserungen in Form von mehr und besseren Bildern gegeben.

Wie hier mit Ideen, Grafiken, Musik und Technik hantiert wird, ist schon meisterlich. Chris Roberts' Kilrathi-Universum ist drauf und dran, 'Star Wars' und 'Star Trek' Konkurrenz zu machen. Man darf gespannt sein, was es aus dieser Ecke noch alles geben wird. Sicher sind bisher Data-Disks, wobei die Jungs aus Texas an der ersten bereits kräftig werkeln.

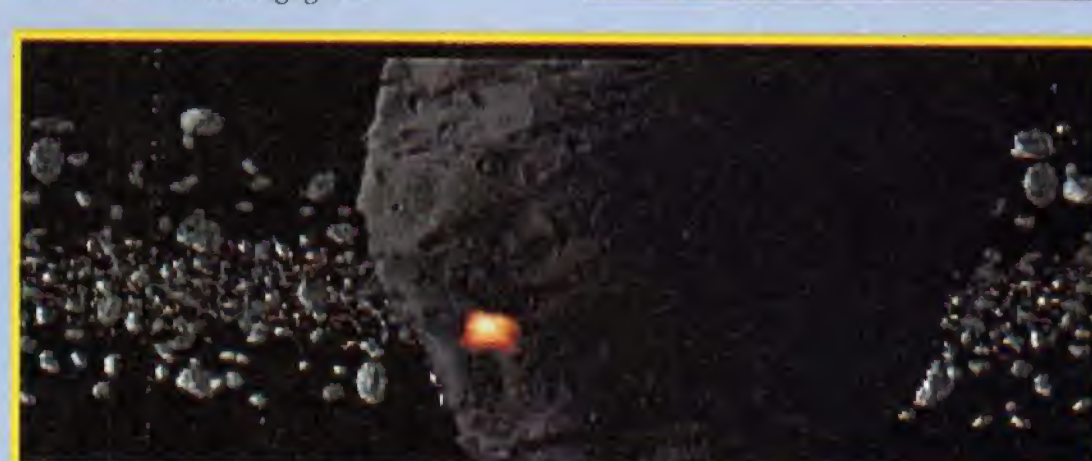
Die Grenzen des Mediums Computerspiel sind von den Geschichten um Menschen und Kilrathis ohnehin schon längst überschritten worden: In Amerika gibt es bereits eine Buchserie, und es ist wohl nur eine Frage der Zeit, bis diese Titel auch hier in Deutschland erscheinen.

Ein Klassiker wird ein Game nicht dadurch, daß ein x-beliebiger Journalist darüber schreibt, es sei einer. Die einzige Instanz, die darüber entscheidet, sind die Spieler. Was aber bei Privateer mit gutem Gewissen behauptet werden darf: In diesem Spiel findet sich alles, was einen Klassiker ausmacht. Für spannende Weltraum-Abenteuer ist Privateer die erste Adresse, zu der es im Moment keine echten Alternativen gibt, zumal ein zusätzlich angebotenes Speech Pack (Preis rund 55 DM) den Spielspaß in höchste Höhen katapultiert.

Zum Schluß noch ein Kommentar für Aufmerksame: Wie Ihr gemerkt habt, haben wir Privateer als Simulation getestet. Somit habt Ihr in der Wertungsbox zweifellos das Kriterium "Realitätsnähe" vermißt. Ihr habt Recht. Der Grund: Leider ist es uns nicht gelungen, bis Redaktionsschluß einen echten Raumkreuzer auftreiben, um hier eine zuverlässige Note vergeben zu können. Vielleicht beim nächsten Mal. ■

ab/sz

ASM-WERTUNG von 0 bis 12	
Grafik/Animation	10
Sound (ohne Speech Pack)	10
Sound (mit Speech Pack)	12
Motivation	12
Gesamtnote	11
»SEHR GUT«	



▲ ***Es ist noch kein Meisterpilot vom Himmel gefallen – oder doch?***

Vietnams Erdferkel

SEAL TEAM
-Preview-

System: **PC**, Hersteller: **Electronic Arts**, England, Muster von: **Hersteller**.

Und wieder einmal kann sich der Bildschirmkrieger in Vietnam austoben. Diesmal jeodoch als Simulation eines Elite-Teams.

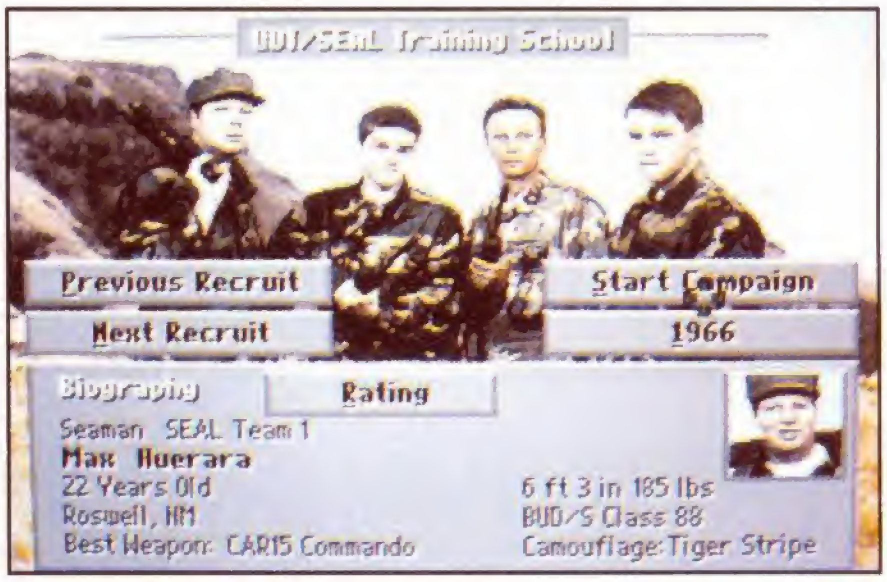
Was wäre die heutige Welt ohne den Vietnamkrieg? Keine Rambo- und Chuck Norris-Filme, kein Platoon, Apocalypse Now oder Full Metal Jacket und keine Metzelgames für den Rechner.

Gemeinsam mit drei Elitesoldaten wird der Spieler bei Seal Team von Electronic Arts ins Feld geschickt, um ein paar Spezialoperationen zu managen. Nachdem man sich für die richtige Ausrüstung entschieden hat, wird das Seal Team hinter den feindlichen Linien abgesetzt. Aus der Augenperspektive des Leaders führt man die Gruppe zum Ziel. Klar, ein paar Vietcongs lauern da schon hinter den Büschen und warten mit Menschenlochern auf die Amis. Gesteuert wird lediglich der Anführer. Der Rest der Crew folgt je nach Formation und Befehl. Wird es mal zu heiß, kann man die Luftkavallerie ordern, die dann die Reste des Teams evakuiert.

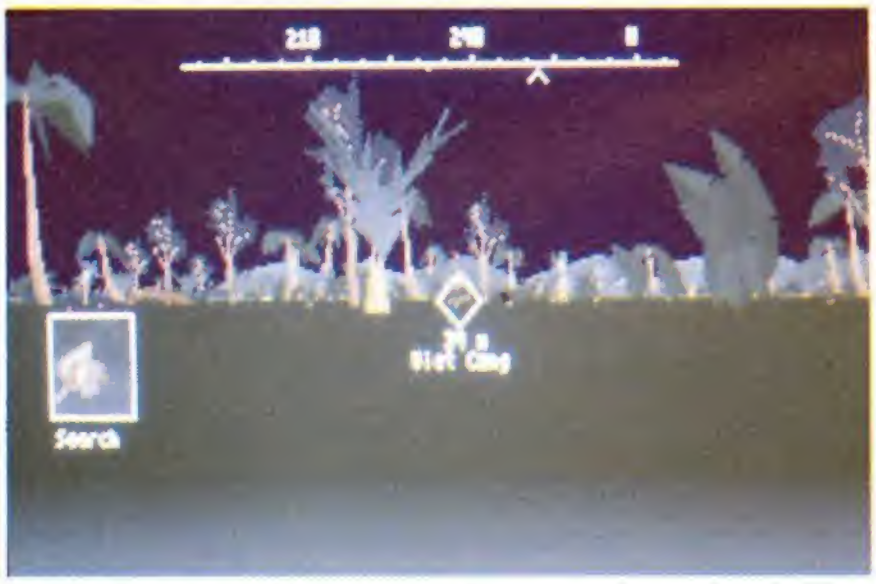
Electronic Arts hat mit diesem Game klar die Simulation ins Auge gefaßt und sich mit den Action- und Strategie-Einlagen eher zurückgehalten. Die Grafik in der fast komplett spielbaren Version zeigte sich nicht so überzeugend – möglicherweise wird sie ja noch etwas aufgemotzt. Vektorgrafik und Bitmaps mit Riesenpixeln sind eigentlich etwas veraltet, oder? Die Idee, die dahintersteckt, ist aber ausbaufähig. Für Moralapostel dürfte Seal Team jedoch eine ähnliche Wirkung haben wie Klaus' Karaoke-Versuche auf dieOhren verwöhnter Klassikliebhaber. Warten wir mal ab, wie die fertige Version aussieht.

cus

PREVIEW



▲ *Charakterwahl in Digital-Look*



▲ *Robben durch das Unterholz*



▲ *Vektordschungel in Vietnam*



▲ *Pixel-Vietcong*



▲ *Briefing vor dem Einsatz*



Selten so *geschwitzt*

Bodybuilding per Computer: War das Vergnügen vor dem Rechner bislang eher kalorienarm, so wird es jetzt zur spielerischen Schweißtreiberei. Aus den USA kommt eine neue Entwicklung, die den PC mit dem Heimtrainer kombiniert.

Die Idee kam spontan: Chris und Dwight saßen herum und stellten plötzlich fest, daß sich in dem Raum, nur wenige Meter voneinander entfernt, ein PC und ein Fahrrad-Heimtrainer befanden. Das Strampeln auf dem Fahrrad, da waren sie sich einig, ist eine trostlose Angelegenheit. Andererseits ist das Spielen mit dem PC zwar kurzweiliger, aber nicht gerade der Figur förderlich. Und da ging ihnen ein Licht auf: Man verbinde das Angenehme mit dem Nützlichen!

Soweit die Legende. Aus der Idee wurde jedenfalls ein Produkt und eine Firma gleich dazu. **Computer Athlete** heißt sie und tut nichts anderes, als ein bißchen Software zusammen mit einem bißchen Hardware in einer Kiste zu verkaufen.

Die Lösung der beiden einfallsreichen Amerikaner ist aber auch zu einfach: An den Gameport eines ganz gewöhnlichen PCs wird ein Kabel angeschlossen, das zu einer kleinen Steuerelektronik führt. Von dort führen zwei weitere Kabel zu Feuerknöpfen, die per Klettverschluß an die beiden Lenkstangen des Heimtrainers gebunden werden. Ein drittes Kabel schließlich führt zu einer Fotozelle, die in variabler Höhe an einem Ständer befestigt wird und als Gegenstück natürlich einen Reflektor in der selben Höhe benötigt.

Der Rest ist ist schnell erzählt: Fotozelle und Reflektor werden so aufgestellt, daß die Bewegung auf dem Heimtrainer (z.B. ein Pedaltritt bei einem Fahrrad-Trainer) zu einer kurzen Unterbrechung des Lichtstrahls führt. Das mitgelieferte Programm errechnet auf dem PC aus diesen Unterbrechungen nun die Geschwindigkeit und stellt sie auf dem Schirm dar – als Rennspiel!

Vier Spiele sind in der Grundausstattung des Pakets enthalten, weitere sollen



▲ *Für die Rudermaschine daheim – das feuchte Naß besorgt der PC*

folgen. Versorgt werden bislang alle Besitzer eines Fahrrad- oder Skitrainers, einer Stepper- oder Rudermaschine. Jedes Programm zählt fleißg Punkte fürs Vorankommen, für das Überholen von Computergegnern und für das Ausweichen vor Hindernissen. Und damit die Punktejagd einen Ansporn hat, gibt's für je 1000 Punkte ein neues Hintergrundbild.

Mißt man die Spiele am Standard herkömmlicher Sportspiele, sieht **Exercitement** allerdings ziemlich blaß aus. Auflösung und Farbenpalette stammen aus EGA-Zeiten, und die Animation ruckelt wenig vertrauenerweckend durch die verträumten Landschaften.

Vergleicht man jedoch das Programmpaket mit den sonst üblichen Trainingsmethoden in den diversen Fitneß-Studios, dann ist Exercitement wirklich weit voraus. Mehr als einen schwarzen Balken auf einem kleinen LCD-Schirm können die Profi-Maschinen in der Regel nicht bieten, um Gegner zu simulieren. Ein farbiges, variables Spiel müßte deshalb ungleich motivierender sein.



▲ *Die Komponenten*

ASM hat deshalb die Nagelprobe gemacht und einen PC samt der Exercitement-Hard- und Software in einem Fitness-Studio aufgebaut. Das Ergebnis: Das Ding macht Spaß! Jeder Testathlet schaute gebannt auf den Schirm, lenkte gewagt um Kurven und Hindernisse und merkte gar nicht mehr, wie sehr er ins Schwitzen kam.

Das Programm versüßt also jede Trainigsstunde und wird auch so schnell nicht langweilig. Dafür sorgt allein schon der einstellbare Umrechnungsgrad für den Geschwindigkeitsmesser. Setzt man den Takt nach oben, muß man schon kräftig strampeln, um die Computer-Gegner abzuhängen.

Wer dennoch nicht schwitzen will, sollte unseren kleinen Cheat benutzen: Einfach einen Ventilator vor die Fotozelle setzen, anschalten und...

Michael Suck

EXERCITEMENT

System: **PC *(alle ATs mit Gameport, EGA, mit verschiedenen Heimtrainern)***, VK-Preis: **ca. 270 DM**, Hersteller: **Computer Athlete Inc., USA**, Muster von: **Hersteller**.



▲ *Der Cyber-Drathesel: Hier wird richtig in die Pedale getreten!*

ASM-WERTUNG von 0 bis 12	
Grafik/Animation	5
Sound	3
Realitätsnähe	9
Motivation	10
Gesamtnote	9

»GUT«

Wer kommt denn da entgegen?

F1 POLE POSITION

System: **Super NES**, empf. VK-Preis: **stand noch nicht fest**, Hersteller: **UBI-Soft**, Frankreich, Muster von: Hersteller.

F1 Pole Position für das SNES ist fertig. Im letzten Heft gerade noch unter den Previews, jetzt schon reif für den Grand Prix.

Das, was wir im letzten Heft bereits beschrieben haben, ist nun endlich für jeden einsehbar: **F1 Pole Position**, das Rennspiel auf dem Super-NES, zeigt tatsächlich, was auf Nintendos Konsole heutzutage möglich ist.

Als Fahrer beim Grand Prix der Formel 1 bereist man nicht nur die Welt und lernt die schnellsten Rennwagen und risikoreichsten Pizzen... Pasten... PISTEN, (Mensch Trafford, stör nicht!) kennen, sondern darf auch noch mitfahren.

Die Grafik von F1 ist wirklich edel. Beim Hintergrund wurde auf solche "Schnörkel" wie Hochhäuser oder Werbetafeln (die man ja doch nur dann lesen kann, wenn man mitsamt Kopf und Sturzhelm dagegenknallt) verzichtet, dafür wurden Fahrbahn und Randstreifen so gestaltet, daß sich beim Fahren ein Pseudo-3D-Effekt einstellt. Lenkung und Fahreigenschaften sind sehr gut, zumal man den Wagen auch noch nach Gutdünken ausstatten darf (Bremsen, Räder, Motor, etc.).

Die Steuerung des "Wagens" ist gut gelungen, allerdings sind die ausgewählten Rennstrecken zwar vereinfacht, aber nicht einfach, dargestellt. Sehr viel Fingerspitzengefühl ist vonnöten. F1 Pole Position kann sich ohne Zweifel einen der Spitzenplätze im Bereich Autorennen auf dem SNES erobern. Zu bemängeln wäre höchstens die Handhabung bei den Crashs oder bei dummen Fehlern, wie Fahren in die verkehrte Richtung. Anstatt die "rote Karte" zu zeigen, läßt das Programm solche Verstöße zu. Man kann sogar gegen andere Autos krachen, ohne daß die (außer einem Schlenker) irgendeine Wirkung zeigen. Eine richtig nette kleine Disqualifikation könnte dafür sorgen, daß man sich ein wenig mehr auf das Rennen konzentriert und nicht einfach den "Gashebel" unten festklemmt. Das war aber auch schon die ganze Kritik.

jb



▲ *Ich glaub', ich hab' ein Rad ab...*

ASM-WERTUNG von 0 bis 12	
Grafik	11
Sound	10
Realitätsnähe	8
Motivation	11
Gesamtnote	10

»GUT«

Mit vollen Händen aus der Luft

BATTLE GRAND PRIX

System: **Super NES**, empf. VK-Preis: **150 DM**, Hersteller: **Hudson Soft, Japan**, Muster von: **Die Cassette, 32423 Minden**.

Formel-1-Feeling live: Bei Battle Grand Prix ist wirklich jede Schraube authentisch. Der Phantasie entsprangen nur die Rennkurse.

Battle Grand Prix ist schon ein komisches Spiel. Nirgendwo wird erwähnt, daß es dabei um Formel-1-Rennen gehen könnte. Wer vom Titel ausgeht, könnte ebensogut denken, es handle sich bei diesem Spiel um den "Grand Prix der Volksmusik".

Daß es aber nicht ums Jodeln zwischen Alpentälern geht, wird spätestens beim Spielstart klar. Die exotischen Kurse im fernen Island oder im kleinen Vatikan-Staat sind zwar mit vollen Händen aus der Luft gegriffen, aber die Autos sind es nicht.

Die haben nämliche das typische Outfit der F1-Boliden und werden von bis zu zwei Spielern gleichzeitig gesteuert, dem gesplitteten Screen sei Dank. Darüber hinaus macht es das Programm allen Geschmäckern recht, können doch die Einstellungen am Wagen, von der Bodenhaftung bis zur Schaltung, vom Spieler verändert werden. Realismus pur auch auf der Strecke: Unterschiedliche Witterungsverhältnisse und zusätzlicher Verschleiß durch Rempler mit den Computergegnern machen Boxenstopps unvermeidbar. Aufs Treppchen steigen deshalb nur diejenigen, die neben dem fahrerischen Können auch die Taktik beherrschen. Apropos Können: Durch den gesplitteten Screen fliegt die Strecke bei hohen Geschwindigkeiten nur so vorbei. Wäre da nicht das Kurvensymbol, das den kommenden Streckenteil anzeigt, wäre das Game glatt unspielbar.



▲ *Wo fahren sie denn?*

So aber macht die Jagd nach der WM-Krone richtig Laune. Und damit auch die Anfänger ein Erfolgserlebnis haben, gibt's drei verschiedene Schwierigkeitsstufen mit je 16 Kursen – macht 48 im ganzen!

Hersteller **Hudson Soft** hat sich für Battle Grand Prix übrigens aus dem eigenen Fundus bedient, aber bei dieser soliden Umsetzung mit den netten Features wollen wir darüber hinwegsehen. Schließen wir deshalb mit den Werbe-Worten des Herrn Schumacher: "Na, schon mit Hudson telefoniert?"

msu

ASM-WERTUNG von 0 bis 12	
Grafik	8
Sound	8
Realitätsnähe	8
Motivation	8
Gesamtnote	8

»ZUFRIEDENSTELLEND«

Gelber Filz

Rekordverdächtig: Wer die sechs Feuerknöpfe eines Super NES gleich mehrfach mit Funktionen belegt, hat sich was Besonderes vorgenommen: Eine Sportsimulation nämlich, die wirklichkeitsgetreuer kaum sein könnte.

DAVID CRANE'S AMAZING TENNIS

System: **Super NES**, VK-Preis: **ca. 120 DM**, Hersteller: **Absolute**, USA, Muster von: **Yeno**, 64331 Weiterstadt.

Mit *Pitfall* verdiente er ein Vermögen, und mit den *Little Computer People* brachte er die ganze Branche ins Gerede – David Crane ist wahrlich schon lange im Geschäft. Im 15. Jahr seines Schaffens drängt es ihn jetzt zum weißen Sport: Sein Tennisspiel soll das beste sein.

Und tatsächlich: Ob Slice, Lob, Schmetterball, Twistaufschlag oder Top-Spin, bei **David Crane's Amazing Tennis** ist alles drin. Ebenso natürlich die verschiedenen Beläge, als da wären Gras, Sand und Hardcourt. Auf Sand sind die Ballwechsel dabei naturgemäß am langsamsten, auf Gras sollten sich nur die Experten trauen.

Und zu einem solchen wird man erst durch das Meistern der Steuerung. Es dauert schon eine Weile, bis man die nötigen Grundschläge mit den vielen Feuerknöpfen drauf hat, und es dauert noch viel länger, bis man gelernt hat, wie man mit dem Steuerkreuz die Flugrichtung des Balles *während* des Schlages beeinflussen kann.



◀ *Vorbildlich: Ein Aufschlag wie aus dem Lehrbuch*

Das sollte aber kein Problem sein – Realismus hat schließlich seinen Preis. Wer's aber einmal kann, wird mit den 15 Computergegnern eine Menge Spaß haben.

Doch es gibt auch Schattenseiten. Steht man auf der hinteren Seite des Courts, ist durch den tiefen Blickwinkel die eigene Platzhälfte kaum noch einzusehen. Warum bleibt die Spielfigur im Einzelspiel nicht einfach immer auf der Vorderseite? Ebenso unverständlich: Ein Doppel wird nicht angeboten, und der Turniermodus besteht aus ganzen vier Spielen.

David Crane hat da wohl ein paar wichtige Details übersehen. Technisch ist das Spiel brillant, grafisch und akustisch ein Leckerbissen, doch hapert es letztlich ein wenig an der Spielbarkeit. Da wäre mehr drin gewesen! ■

msu

ASM-WERTUNG von 0 bis 12	
Grafik/Animation	9
Sound	9
Realitätsnähe	8
Motivation	6
Gesamtnote	8
»ZUFRIEDENSTELLEND«	

Jetzt geht's los

ANSTOSS -Preview-

System: **PC**, geplant für: **alle Amiga-Formate**, Hersteller: **Ascon**, 33334 Gütersloh, Muster von: **Hersteller**.

Einer von vielen Fußballmanagern? Oh nein, nicht schon wieder, das war mein erster Gedanke angesichts von **Anstoß**. Doch meine Nerven beruhigten sich zusehends, als die ersten Screens vor meinen voreingenommenen Augen abliefen. Die Fülle der Optionen und Voreinstellungen könnten auf jeden Fall die Note Realitätsnähe über den Durchschnitt heben, zumal auch der Fanbetreuung sehr viel Raum gelassen wird.



▲ *Annehmbare Animationen zum Spiel bringen Pep ins Managerdasein*

Optisch wurde vor allem an den Ligaspielen gefeilt. Animationen für haarsträubende Szenen vor den Toren und Kommentare zum gesamten Spielablauf unterhalten recht ordentlich. Alles in allem scheint Ascon (Der Patrizier) einen wirklich spielbaren Manager auf den deutschen Markt zu bringen. ■

cus

Lothar vor, noch ein Tor

LOTHAR MATTHÄUS
Die interaktive Fußballsimulation

System: **Amiga**, geplant für: **PC**, VK-Preis: **ca. 100 DM**, Hersteller: **Ocean**, England, Muster von: **Bomico**, 65451 Kelsterbach.

Kalholzky schlägt einen Traumpaß nach vorn. Zeckenklauer läuft an, steigt immer höher und hämmert den Ball mit dem Kopf ins Netz – Toooor?!? Toll, jetzt ist mir doch glatt der Joystick runtergefallen! Oh, ich Tor...



▲ *Wen schicken wir denn heute auf den Rasen?*

Zwei Mannschaften zu je 11 Mann, zwei Tore, je ein entsprechender Wart davor, zwei Linienrichter, ein Schiedsrichter, Stürmer, Verteidiger, Mittelfeld und – nicht zu vergessen – der Ball, welchen Sport meinen wir? Richtig! Nordschottisches Gruchteln...

Naja, gut, zugegeben – es könnte auch Fußball sein. Und Fußball ist das Hauptthema der neuen Simulation aus dem Hause Ocean, die den Namen eines der bekanntesten Exemplare aus der Gattung "Fussus Ballus" trägt: Lothar Matthäus.

Wenn die Bayern (f)eiern...

Fußball-Simulationen werden gerade auf dem Amiga immer wieder gern programmiert. Angefangen beim reinen Management, wie bei Bundesliga Manager Professional, bis hin zum Action-Kicker bei Sensible Soccer.

Lothar Matthäus (nein, nicht DER, sondern das Spiel), **Die Interaktive Fußballsimulation**, geht einen neuen Weg: Strategie und Spiel-Action werden miteinander verbunden und bilden eine Einheit. So befindet man sich nach dem Start des Programms erst einmal im Hauptmenü, in dem die Einstellungen im einzelnen vorgenommen werden.

Die beteiligten Mannschaften sind der aktuellen Bundesliga-Liste entnommen, darüber hinaus können Pokalspiele im In- und Ausland arrangiert und auch Länderspiele zwischen Deutschland und anderen Ländern organisiert werden. Interessant ist, daß die Spielstärke sich von vornherein beeinflussen läßt, ähnlich wie bei einem Manager-Spiel. Auch die Schiedsrichter lassen sich auf diese Weise "formen": Je nach Einstellung greifen sie hart durch oder fahren auf die "weiche Tour".

Wer keine Lust hat, selbst zu spielen, kann die Spielsequenzen komplett dem Computer überlassen und sich voll und ganz auf das Managen eines Clubs beschränken. Da man eine komplette Liga-Saison durchspielen kann, sieht man zum Ende hin, ob man sich als Trainer und Manager bewährt hat.

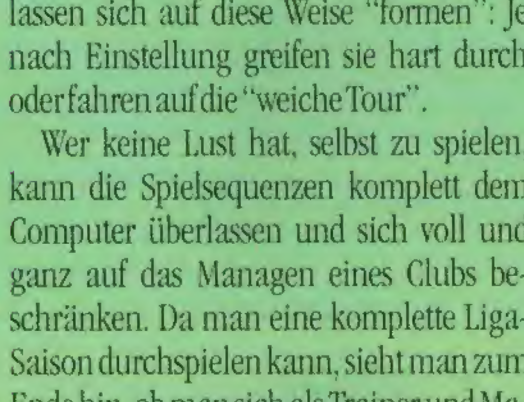
Die Spiele selbst sind für Hobby-Fußballer von der Ausstattung her ein Leckerbissen: Pässe, Abgaben und Torschüsse können nicht nur individuell gestaltet werden (leichte Drift des Balles, Bananenflanken à la Manni Kaltz und ähnliches), selbst echtes Kombinationsspiel ist möglich. Die Ansicht des Spiels kann aus zwei Richtungen geschehen, entweder aus der Vogel- oder aus einer Seitenperspektive. Das ganze Game strotzt nur so von realitätsnahen Features, die zu beschreiben den Rahmen dieses Artikels sprengen würde. Wer übrigens denkt, Lothar Matthäus sei in den Spielen als "Bitmap-Brother" zu finden, wird etwas enttäuscht sein. So tauchen beispielsweise bei den Münchner Kickern diverse Phantasienamen auf – bei den ausländischen Vereinen jedoch sind die Namen der aktuellen Spieler zu finden. Ansonsten hat das Game außer seinem Namen im Titel nicht viel von Lothar mitbekommen – höchstens die spielerische Leistung und Klasse.

Ein Spiel, das sich nicht verbessern lassen würde, gibt es nun mal nicht, und auch hier sind einige kleine Mankos zu verzeichnen: Die Bewegungen der Spieler wirken bisweilen etwas holzig und gestelzt. Was wieder einmal besonders negativ auffällt, ist die fehlende Festplatten-Unterstützung, zumal die Disks als NDOS auf der Workbench erscheinen. Liebe Programmierer: ES NERVT, wenn man einen Multitasking-Rechner hat und immer wieder von Disk booten muß!

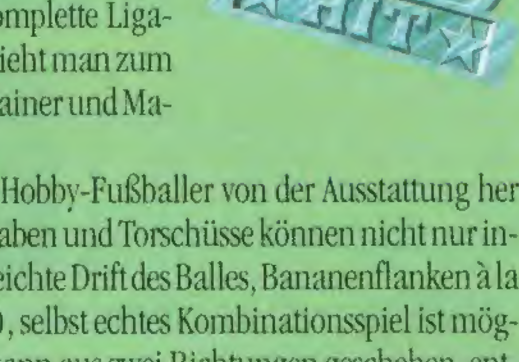
Beim Sound muß man sich ein wenig auf Sparflamme einrichten. Etwas Fan-Geschrei klingt zwecks Untermalung aus der Ostkurve – aber die Jungs sollen ja auch Tore schießen und nicht den European Song Contest gewinnen...

Trotzdem bietet das Spiel Lothar Matthäus eine ganze Menge und fügt sich nahtlos in die Reihe der echten Top-Sport-Games ein.

jb



◀ *Der Dribbelkünstler vorne links gibt sich alle Mühe...*



▶ *Wer hatte denn heute sein Letztes?*

ASM-WERTUNG von 0 bis 12	
Grafik/Animation	9
Sound	8
Realitätsnähe	11
Motivation	10
Gesamtnote	10

»GUT«

Nachgefragt



Erinnert Ihr Euch? In einer der letzten Ausgaben berichteten wir über die Arbeit der Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften und forderten Euch auf, Eure Meinung zu sagen. Erste Reaktionen konntet Ihr im Feedback nachlesen. Hier noch ein besonderes Schmankerl: Elke Monssen-Engberding, die BPS-Vorsitzende, gestattete uns ein kleines Interview.

ASM: Frau Monssen-Engberding, wie ist Ihr Verhältnis zu Computerspielen?

ME: Es gehört zu meinen dienstlichen Aufgaben, auch Computerspiele in die Liste der jugendgefährdenden Schriften aufzunehmen. Für Kinder und Jugendliche kann das sicher eine sinnvolle Freizeitbeschäftigung sein, wenn die Spielinhalte stimmen. Ich selbst stehe mehr auf Gesellschaftsspiele, wo ich unseren Sohn auch mit einbeziehen kann.

ASM: Welches Programm haben Sie zuletzt gespielt, und was hat Ihnen daran besonders viel Spaß gemacht?

ME: Privat spiele ich Tetris.

ASM: Lesen Sie die einschlägigen Magazine, die über Unterhaltungssoftware berichten?

ME: Das gehört ebenfalls zu meinen dienstlichen Aufgaben. Ich muß mich ja über den Inhalt der Spiele informieren.

ASM: Der Lebenszyklus von Computerspielen ist sehr kurz, ähnlich wie bei Musik-Singles. Bis zur Indizierung eines fragwürdigen Programms hat dieses seine stärkste Verkaufsphase meist schon hinter sich. Welchen Sinn macht da eine Indizierung?

ME: Eine Indizierung löst die Vertriebs-, Werbe- und Weitergabebeschränkungen der Paragraphen 3-5 GJS aus. Hervorzuheben ist insbesondere, daß für indizierte Computerspiele nicht mehr geworben werden darf, aber auch, daß sie Kindern und Jugendlichen nicht mehr zugänglich gemacht werden dürfen.

ASM: Sind schon Fälle vorgekommen, wo sich Zeitschriften durch die lobende oder werbende Nennung indizierter Titel strafbar gemacht haben? In welcher Form dürfen Printmedien über indizierte Titel berichten?

ME: Solche Fälle sind mir nicht bekannt, dazu kann ich also keine Angaben machen. Für die Strafverfolgung ist die Bundesprüfstelle aber auch nicht zuständig.

ASM: Wie geht die BPS gegen Händler vor, die gegen das Wettbewerbsverbot indizierter Titel verstoßen? Mit welchen Konsequenzen müssen sie rechnen?

ME: Wie gehabt, die Strafverfolgung obliegt ausschließlich den Polizeidienststellen und der Staatsanwaltschaft.



▲ *"Privat spiele ich Tetris"*

ASM: Stichwort Amerika: Vor Jahren hat ein amerikanischer Staatsanwalt eine Rockband angeklagt, weil er einen Zusammenhang zwischen deren Songtexten und der Motivation eines Mörders sah. Auch sind dort generell einige Songtexte mit Hinweisen versehen, daß Jugendliche sie nur im Beisein ihrer Eltern hören sollten. Ist das nicht übertrieben?

ME: Es ist sicherlich so, daß die Kausalität (ursächlicher Zusammenhang, die Red.) zwischen dem Begehen einer Straftat und dem Ansehen beispielsweise eines bestimmten Videos nicht nachweisbar ist. Die Rezeption (Aufnahme, die Red.) von Gewalt in den Medien ist auch nur ein einziger Faktor unter vielen, der eine bestimmte Gewaltbereitschaft bei Jugendlichen auslösen kann.

ASM: Das amerikanische Programm "Wolfenstein 3-D" ist seit Mitte 1992 über mehr oder weniger dubiose Quellen in Deutschland erhältlich, aber bislang noch nicht indiziert. Warum?

ME: Wir waren nicht untätig. Die Bundesprüfstelle hat bezüglich dieses Computerspiels ein Gutachten ob der möglichen Jugendgefährdung in Auftrag gegeben. Das Ergebnis bleibt abzuwarten.

ASM: Hersteller Apogee bewirbt in jedem seiner als Shareware vertriebenen Programme mit einem elektronischen Katalog weitere Spiele der "Wolfenstein"-Serie. Eine Testbestellung in den USA verlief erfolgreich, ein Altersnachweis wurde nicht verlangt. Das ist doch nicht im Sinn der BPS?

ME: Wie gesagt, das Gutachten steht noch aus.

ASM: Zurück nach Deutschland: Müssen Jugendliche, die im Besitz mehrere indizierter Computerspiele sind, mit strafrechtlichen Konsequenzen rechnen?

ME: Nein. Der Besitz indizierter Computerspiele ist nicht strafbar. Darüber hinaus richtet sich die Strafverfolgung an Erwachsene, da Jugendliche noch nicht strafmündig sind.

ASM: Welche Möglichkeiten hat ein Softwarehersteller, eine seiner Meinung nach ungerechtfertige Indizierung abzuwenden?

ME: Eine Indizierungsentscheidung der Bundesprüfstelle ist ein Verwaltungsakt, der auf dem Verwaltungsrechtsweg angefochten werden kann.

ASM: Stichwort "Gewaltverherrlichung". Welcher Unterschied besteht zwischen Computerspielen mit kriegerischem Inhalt und einem Actionfilm im Fernsehen, wo der Hauptdarsteller seine fernöstlichen Feinde gleich zu Dutzenden niederstreckt?

ME: Für Fernsehfilme sind wir nicht zuständig. Aber bei entsprechenden Videofilmen sehen wir keinen Unterschied zu gewaltverherrlichender Software.

ASM: Sie sind Vorsitzende der BPS. Welche Ausbildung haben Sie hinter sich?

ME: Ich bin Juristin.

ASM: Gibt es auch in anderen Ländern eine Institution wie die BPS? Wenn nein: Was ist der Grund dafür, daß andere Staaten darauf verzichten?

ME: Eine Einrichtung wie die Bundesprüfstelle gibt es in anderen Ländern nicht. Das heißt aber nicht, das andere Länder keine Jugendschutzvorschriften haben.

ASM: Wir danken für das Gespräch!

■

Spargel gegen Schokolade

Nein, es handelt sich nicht um einen Ernährungsplan für stark gebaute Redakteure, sondern um eine neue kleine Spielkonsole, die es erlaubt, aus Lebensmittelverpackungen Rollenspielkämpfer herzustellen. Glaubt Ihr nicht? Dann paßt mal auf...



▲ *Der Commerce Conflict Barcode Battler...*

Der Commerce Conflict Barcode Battler sieht einem Game Gear auf den ersten Blick sehr ähnlich, doch schon beim zweiten fallen diverse Unterschiede auf. Da wäre zuerst einmal die Tastenbelegung: Der Barcode Battler besitzt zweimal zwei Spieltasten sowie drei vorn liegende Auswahltasten. Die Anzeige ist kein Farbdisplay, sondern ein schwarzes Multi-LCD mit farbigem Hintergrund. Aber warum heißt das Teil Barcode Battler? Ganz einfach: weil vorne am Gerät ein Schlitz zum Durchführen von Strichcode-Karten sitzt.

Kartenspiele

Um die Wirkungsweise des Barcode Battler zu verstehen, muß man das eingebaute Spiel kennen. Es handelt sich um ein Rollenspiel, in dessen Mittelpunkt drei Kämpfer und Zauberer stehen, die mit Hilfe ausgeklügelter Waffen oder durch ihre Macht versuchen müssen, einen superstarken Gegner zu besiegen, der – laut Handbuch – aus einer anderen Galaxie stammt und die Erde zu überfallen gedenkt. Die drei Kämpfer müssen sich gegen fürchterliche Gestalten wehren, die dunkelsten Alpträumen entsprungen sein könnten. Die Story ist ein wenig hanebüchen, aber welches Rollenspiel hat schon "Lieschen Müller im Kampf mit der chemischen Reinigung" zum Inhalt? Wie dem auch sei, auf dem Multi-LC-Display lassen sich keine VGA-Grafiken darstellen, sondern nur Zahlenwerte sowie Hinweissymbole. Die Zahlenwerte repräsentieren die Stärke, die Waffen- oder die Zauberkraft der "Helden", die Werte der Gegenseite werden ebenso angezeigt.

Das Interessante jedoch, ist die Art wie die Kämpfer und Gegner entstehen. Es gibt nämlich vom Anbieter Codekarten mit Strichcodes, wie man sie vom Einkauf bei modernen Supermärkten her kennt. Diese Strichcodes (Bar-Codes) sind inzwischen auf fast jedem Produkt zu finden. Auf den Codekarten ist die jeweilige Spielfigur sowie die Anzahl der Punkte, die sie als Kämpfer oder Zauberer in das Spiel einbringt, vermerkt. Es gibt aber auch Codekarten mit Waffen oder magischen Kräften, die dem entsprechen Kämpfer oder Zauberer zugesprochen werden.

Es kann auf drei Arten gespielt werden: Zwei Spieler frei (dazu gleich mehr), ein Spieler gegen den Computer (durch die Karten) sowie ein erweiterter Modus für den einen Spieler. Ziel des Spieles ist es, den Schlüssel für die jeweils nächsthöhere Ebene zu ergattern – nur dann darf man weitermachen.

Das Spiel läuft so ab: Zuerst schaltet man das Gerät ein, selektiert das gewünschte Spiel – und schon wird die erste Spieler-Codekarte gewünscht. Der Code sitzt auf der Rückseite, die Karte wird jetzt gleichmäßig, nicht zu langsam und nicht zu schnell, durch den Schlitz mit der optischen Leseeinheit gezogen. Ein Piepsen zeigt an, daß Spieler 1 existiert. Nun wird die gleiche



▲ *... und die Spielerkarten*

Prozedur mit Spieler 2 und den Waffen- beziehungsweise den Magiekarten getätigt.

Es gibt im Spiel 1 eine überaus attraktive Variante: Jeder Spieler nimmt sich irgendwoher einen Strichcode, sei es von der Raviolidose oder der Büchsenmilch, klebt ihn auf eine freie Karte und zieht diesen Code durch die Leseeinheit. Dann wird vom System die eingelesene Information in einen völlig neuen Spieler umgewandelt. Bei unseren Tests klappte es ganz gut, nur daß eine bestimmte Seife einen Superkämpfer erzeugte, während besagte Raviolimarke einen Verlierer ersten Ranges hinterließ. Das ist aber der Reiz, man weiß nie was dabei herauskommt, wenn man irgendwelche Strichcodierungen einliest.

Der Barcode-Battler ist ein witziges Teil, im Herstellerland soll er ein Verkaufsschlager sein. Nun, einige Kritikpunkte gibt es wohl: Die LCD ist nicht sonderlich gut einsehbar, man hätte den Hintergrund wesentlich besser machen können. Auch dürfen die Karten nicht gebogen sein, sonst weigert sich die Leseeinheit auch nur ein Stück von einem Krieger zu bauen. Aber dafür kann das Gerät richtig schön nervend piepsen... ■

jb

Anbieter
Groß Elektronic
Gartenweg 4
94133 Röhmbach

Scheibchenweise

Zusatzhardware für Nintendos Daddelkiste hat echten Seltenheitswert. Alle paar Monate mal ein neuer Joystick, und damit hat es sich auch schon. Neuerdings gibt es jedoch auch von nichtlizenzierten Hardwarebastlern kleine Kästchen zu kaufen, die man auf seine Konsole steckt, und danach hat man ein Diskettenlaufwerk statt eines Modulschachts. Was man damit machen kann? Ihr werdet es nicht glauben!

SUPER WILD CARD

System: **Super NES**, empf. VK-Preis: **799 DM**, Hersteller: **Magic**, Japan, Muster von: **Gnadenlos GmbH**, München.

Offiziell sollen die kleinen Kästchen als Backupmodule eingesetzt werden. Da es laut Werbung laufend vorkommt, daß die teuer gekauften Module plötzlich kaputtgehen (Ha!), kann der Anwender den Inhalt des Moduls auf wesentlich sicherere 3,5-Zoll-Disketten (HaHa!) abspeichern. Vom rechtlichen Standpunkt her ist das wohl völlig okay, schließlich bezahlt man ja auch hauptsächlich die Spiellizenz für die Software und nicht den Datenträger.



Natürlich darf man keine Module backuppen, die einem gar nicht gehören oder gar Backups an andere Konsolenbesitzer weitergeben, obwohl das theoretisch möglich ist. Aber das wären dann Raubkopien, und so was will ein ehrlicher Anwender ja gar nicht haben. Ganz abgesehen von dem ganzen rechtlichen Kram interessiert natürlich am meisten, ob die Dinger auch funktionieren.

Die Super Wild Card ist ein typischer Vertreter der neuen Backupmodul-Klasse. Der kleine Kasten ist ungefähr halb so groß wie die Konsole und wird wie ein Modul oben aufgesteckt. An der Seite befindet sich ein Diskettenlaufwerk und auf der Oberseite der durchgeschleifte Steckplatz. In diesem plaziert man das zu speichernde Modul und schaltet das SNES ein.

Wild man, wild

Das System bietet dem Anwender mehrere Menüs an. Hier kann man auswählen, ob man das eingesteckte Modul spielen, es auf Diskette speichern, eine Diskette formatieren oder ein gespeichertes Backup wieder laden möchte.

Grundsätzlich paßt jedes Spiel auf eine Diskette und überschreitet auch im seltensten Fall die Ladezeit von einer Minute. Bis auf einige Games, die intensiven Umgang mit Mode-7-Grafik haben, sowie Games, die den FX-Chip benötigen, läßt sich alles problemlos ziehen. Zusätzlicher Gimmick: Auch amerikanische Module, die auf diese Art und Weise gespeichert wurden, lassen sich ohne Spezialadapter abspielen. Eine Art Action-Replay ist auch eingebaut, und sogar gespeicherte Spielstände aus dem batteriegepufferten RAM können auf Disk weggepackt werden. Mit einer speziellen Treibersoftware läßt sich per Datenkabel auf Festplatten zugreifen, was den Ladegeschwindigkeiten zugute kommt.

Insgesamt eine feine Zusatzhardware, die sicher ihre Freunde finden wird.

tom

Der große Tag der Lemmings™

In Ausgabe 4/93 hatte die ASM in Zusammenarbeit mit Psygnosis und der damaligen Alliance Division von Selling Points zum großen Lemmings-Malwettbewerb aufgerufen. Hunderte beteiligten sich – Zeichner, Airbrush-Künstler und Pinsel-Akrobaten aller Altersstufen, vom Kindergartenalter bis zu den Gefilden jenseits der Dreißig. Am 2. September war es dann so weit: Jetzt galt es, all die farbenfrohen Ideen auszuwerten und die Sieger zu ermitteln. Keine leichte Aufgabe für die Jury...



▲ Platz 1

Der Kalender zeigt den zweiten September 1993. Es ist ein regnerischer Tag. Gütersloh zeigt sich von seiner farbärmsten Seite. Das macht aber nichts: Der Konferenzraum von Electronic Arts Deutschland (früher Alliance) ist dennoch knallbunt. Der Grund: Alle Wände sind dicht behängt mit hunderten herrlich farbenfroher Lemmings-Kunstwerke, mühevoll festgesteckt von einer fleißigen Hand.



▲ Platz 3

Da gibt es Skurriles wie den Exhibitionisten-Lemming, Abgedrehtes wie den leicht zerfledderten Zombie-Lemming, Romantisches wie die niedliche blonde Lemmings-Prinzessin und sogar Politisches wie die weltumspannende Kette von Friedens-Lemmingen unterschiedlicher Rasse, die sich an den Händen halten.

Mädchen sind bei diesem Wettbewerb interessanterweise viel stärker vertreten als bei jeder anderen ASM-Aktion vorher. Erstaunlich, da ja leider nur wenige unserer Leser weiblich sind. Ob die Mädels vielleicht doch von Haus aus kreativer sind als die computerbegeisterte Männerwelt?



▲ Platz 2 (sämtliche Mini-Bilder am Rand dieser Seiten gehören auch mit dazu)

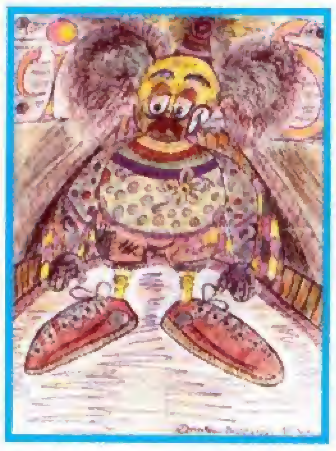
Ein Teilnehmer hat eine Gruppe von Lemming-Berufen kunstvoll als Relief-Skulptur aus Salzteig modelliert, angemalt und in einen Holzrahmen gesetzt. Dieses Kunstwerk wird später unsere Redaktionsräume zieren, kann aber strenggenommen nicht als Gemälde gelten. Es läuft daher außer Konkurrenz mit und wird schließlich mit einem Sonderpreis prämiert.

Eine große Anzahl von Terminator-Lemmingen zeigt, daß Arnies Filme doch mächtig Nachwirkung gehabt haben müssen. Aber auch andere Kino-Größen sind vertreten, genannt sei hier als Beispiel nur Kevin Kostlemm oder der messerbehandschuhte Horror-Star Freddy Lemming. Da hängen hochprofessionelle Airbrush-Artworks neben kindlichen Wachsmalkreiden-Bildern, kleine Zettel mit filigranen Mini-Kunstwerken neben mächtigen Kartonbögen im Format DIN A2. Die sechsköpfige Jury hat angesichts dieser Vielfalt keine leichte Aufgabe. Von Electronic Arts Deutschland sind Wolfram von Eichborn (Managing Director), Jörg Kähler (Pressesprecher), Jörg Rohrer (Produktions-Manager), Heiner Stiller (Sales Manager) und Bianca Norman (Product + Office Manager) dabei. Die ASM wird von Chefredakteur Peter vertreten.

Nachdem die sechs Juroren erst einmal einige Minuten lang den Gesamteindruck der



▲ Platz 4



▲ Platz 5



▲ Platz 6

versammelten Lemmings genossen haben, nehmen sie sich Zeit, jedes einzelne Bild gründlich zu betrachten. Dann geht es an die Entscheidung.

Aber wie soll man bewerten? Ist nicht das mühevoll mit Buntstiften ausgearbeitete Werk eines 14jährigen stärker zu berücksichtigen als das technisch perfekte Werk eines erwachsenen Airbrush-Profis?

Im Reigen der Gewinner sind dann schließlich beide Aspekte vertreten. Der erste Platz wird einstimmig ermittelt: das offenbar mit geübtem Pinselstrich gemalte Bildnis eines Koch-Lemmings nach dem Versuch, schwebende Spiegeleier zu braten. (Nein, das hat nichts damit zu tun, daß Peter so gern Spiegeleier ißt.) Über die nächsten Plätze ist man sich dann allerdings schon nicht mehr so einig. Die Jury macht sich die Sache nicht leicht – und als Peter am Schluß sämtliche Gewinnerbilder in sein Auto lädt und wieder den nordhessischen Redaktionsgefilden zustrebt, wünschen sich wohl alle Mitglieder der Jury, daß man mindestens zehn erste Sieger hätte küren dürfen. An dieser Stelle noch einmal ein Dank von uns an alle Teilnehmer: Ihr habt spitzenmäßige Sachen geliefert. Wenn Psygnosis all Eure Ideen verarbeiten wollte, wäre sicher genügend Stoff für die nächsten paar Dutzend Lemmings-Updates da!



▲ Platz 7



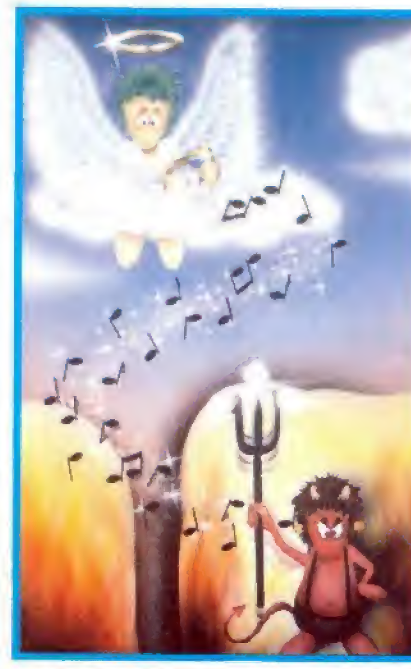
▲ Platz 8



▲ Platz 11



▲ Platz 9



▲ Platz 10



▲ Platz 12

Die Sieger

1. *Koch-Lemming (Mischtechnik)*
Bernd Haban (33), 94505 Bernried, gewinnt das Wochenende für zwei Personen in Liverpool.

Die Maler auf dem 2. bis 4. Platz bekommen je ein handsigniertes Exemplar von Lemmings 2 für PC, Amiga oder ST sowie ein ASM-Jahresabo 1994:

2. *Indiana Lem (Kugelschreiber- und Buntstiftzeichnung)*
Peter Krieg (15), A-2410 Hainburg, Österreich

3. *Lemmings-Anatomie (Mischtechnik)*
Christian Hergt (19), 53474 Bad Neuenahr-Ahrweiler

4. *Ten Little Lemmings (Airbrush)*
Christian Reinwald (17), 87700 Memmingen

Auch die Plätze 5-12 werden mit je einem handsignierten Exemplar von Lemmings 2 für PC, Amiga oder ST belohnt:

5. *Lemming-Clown (Kugelschreiber-, Filz- und Buntstiftzeichnung)*
Dorota Buczynski (15), 84130 Dingolfing

6. *Piraten-Lemming (Wasserfarbe mit Filzstift)*
Thorben Kochs (14), 47259 Duisburg

7. *Lemming-Freibeuterbande auf Urlaub (Filz- und Buntstift, Malkreide)*
Tobias Granzin, 25524 Itzehoe

8. *Lemming-Clown mit Schirmchen (Filz- und Buntstift, Malkreide)*
Nicole Vesper, 25576 Brokdorf

9. *Lemmina im Bade (Wasserfarben und Filzstift)*
Jens Rosenberger (20), 07747 Jena

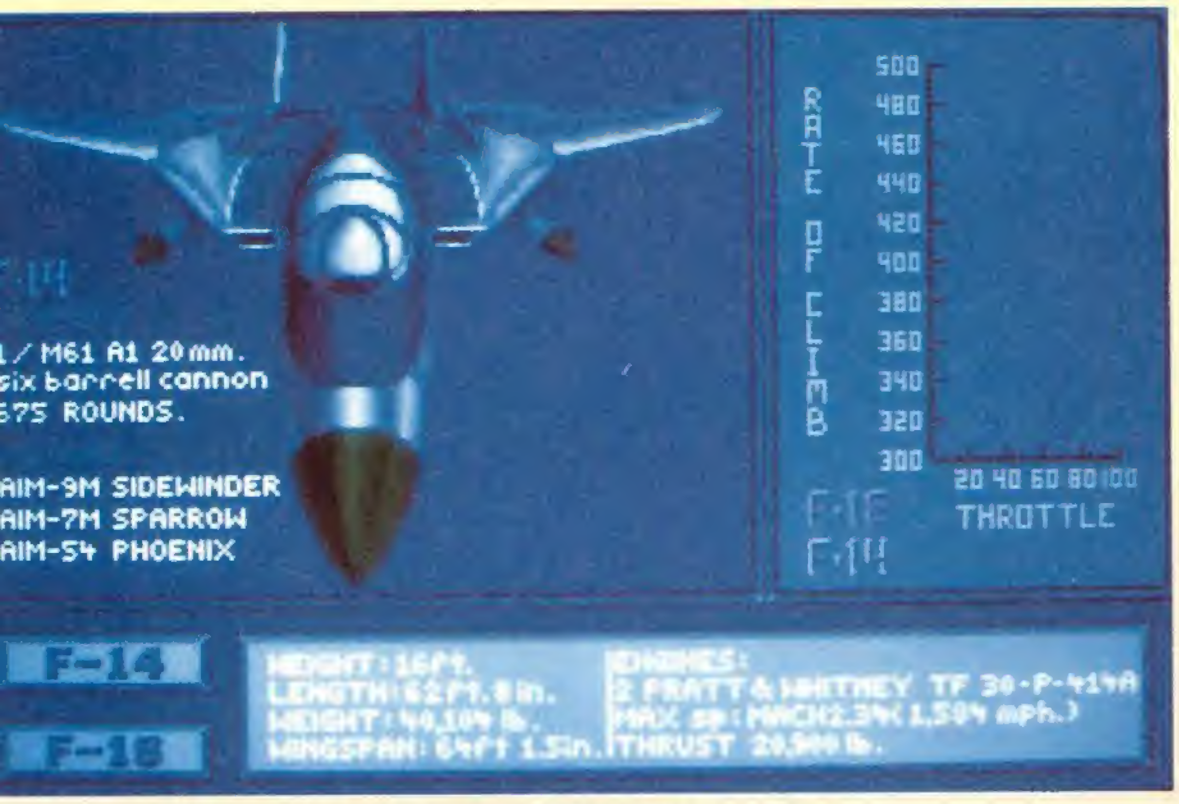
10. *Engelchen und Teufelchen (Airbrush)*
Thorsten Markus (22), 46149 Oberhausen

11. *Lemmings-Welt (Filzstiftzeichnung)*
Birgit Petry (16), 66787 Wadgassen

12. *Let's come together (Filz- und Buntstiftzeichnung)*
Christina Fesich (17), 92318 Neumarkt

Sonderpreis: *Lemmings-Relief*
Andreas Piller, 94522 Wallersdorf, gewinnt 3 Psygnosis-Softwarepakete.

Die Bilder auf den Plätzen 13 bis 100 können wir hier leider nicht mehr abbilden, sonst müßten wir ein Ausklapp-Album aus der ASM machen. Ihre Schöpfer bekommen aber per Post eine Lemmings-Anstecknadel von Electronic Arts Deutschland.



▲ *Wer möcht nicht gern Top-Gun-Pilot werden?*

Gametek–ne

Seit einiger Zeit sorgt die Firma in erster Linie mit Joypads und ä auch nach Europa expandiert. W einem der führenden Köpfe, üb

Die ASM stellte Fragen – und Kelly Sumner, Ex-Commodore-Mann und jetzt bei Gametek, plauderte aus dem Nähkästchen. Wir haben für Euch das Wichtigste und Wissenswerteste notiert.

Gametek ist in den USA eine gestandene Firma und hat sich dort mit der Entwicklung von Joypads und auch Software für die unterschiedlichsten Systeme einen Namen gemacht. Nun hat das Unternehmen den Sprung über den großen Teich gewagt und sich in England niedergelassen, um seine Produkte auch dem europäischen Publikum vorzustellen. Was den Markt anbelangt, ist die Firma Gametek auf allen Systemen präsent. Die Palette reicht vom PC, Amiga, Mac bis hin zu den Konsolen von Nintendo und Sega. Selbstverständlich sind in den Plänen auch CD/I sowie die beiden neuen Systeme 3DO und Amiga CD32 eingeschlossen. Auch für diese Systeme laufen übrigens bereits Planungen für Gametek-Spiele.

In Europa kommt Gametek nun mit einer breiten Softwarepalette auf den Markt. Einige Titel wie beispielsweise **Pinball Dreams** wurden von Softwarehäusern eingekauft und auf neue Systeme portiert. Mit der Firma Imagitec, die beispielsweise **Space Junks** herausgebracht haben, besteht eine sehr enge Zusammenarbeit, die auch bei zukünftigen Projekten weiter fortgeführt werden soll. Nun zu den Neuvorstellungen:

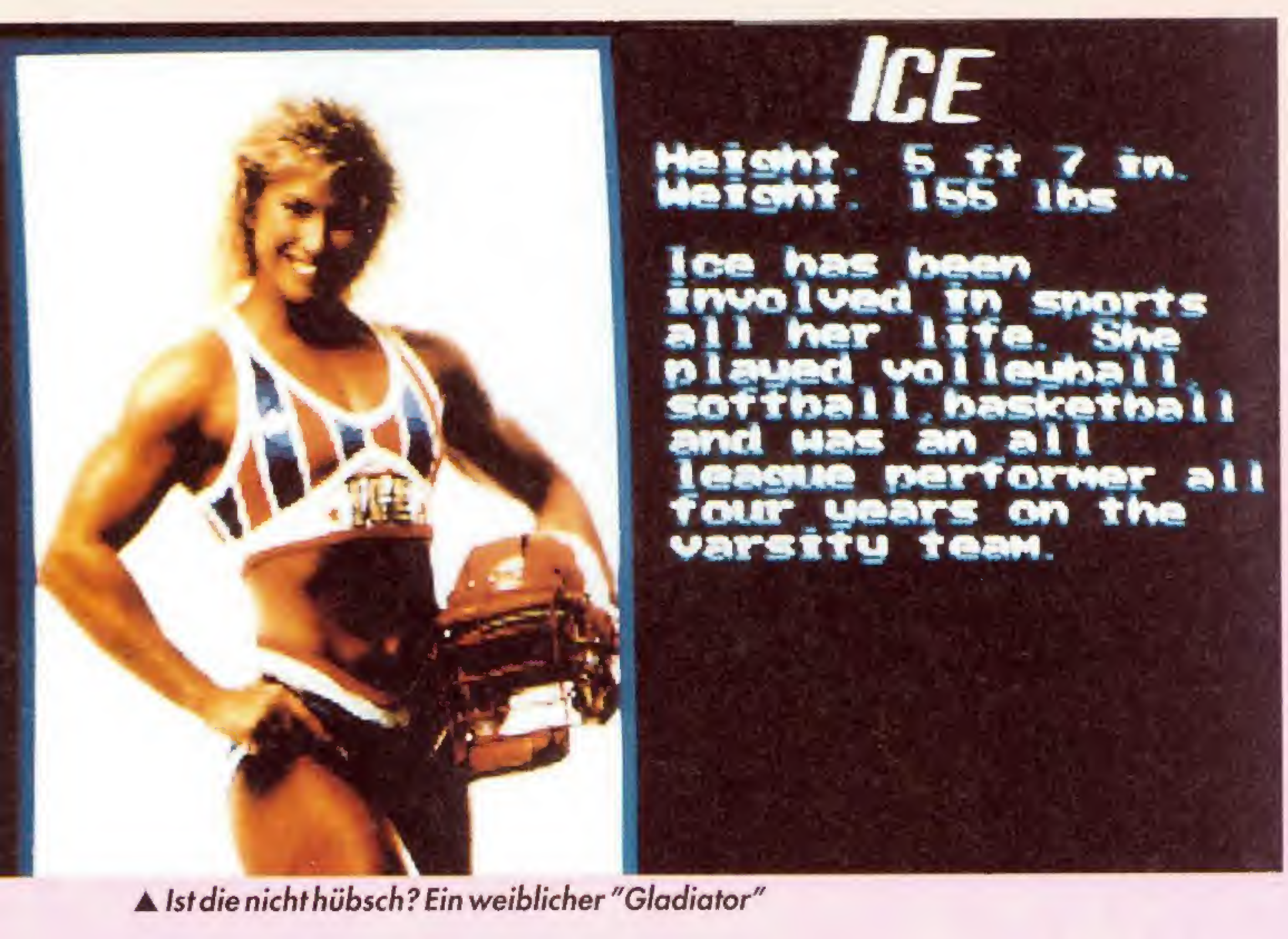
Tesserae

Ende November kommt ein Windows- und PC-DOS-Spiel heraus, das in das Genre Strategie hineinpaßt. Hinter **Tesserae**, so der Name des Spiels, steckt keine neue Spielidee, vielmehr könnte man es als Mischung zwischen Tetris und Solitär bezeichnen. Die Hauptaufgabe bei diesem Spiel besteht darin, ein Mosaik aufzulösen, indem die einzelnen Mosaikstückchen vom Spielboard durch möglichst wenige Züge entfernt werden.

Das hört sich noch recht einfach an, wird aber im Laufe des Spiels immer schwieriger. Die einzelnen Mosaikstückchen haben jeweils unterschiedliche Formen und Farben. Es können jeweils immer nur Teile abgeräumt werden, die entweder die gleiche Form oder die gleiche Farbe haben. Bei den diversen Sprüngen, die man auch vornehmen kann, ändert sich zusätzlich noch die Form. So erhält man bei einem Jump über ein Dreieck und ein Kreuz beides in einem, also ein gekreuztes Dreieck – etwas verworren, das Ganze, aber man kann sich ja mal überraschen lassen.

Danger Zone (PC)

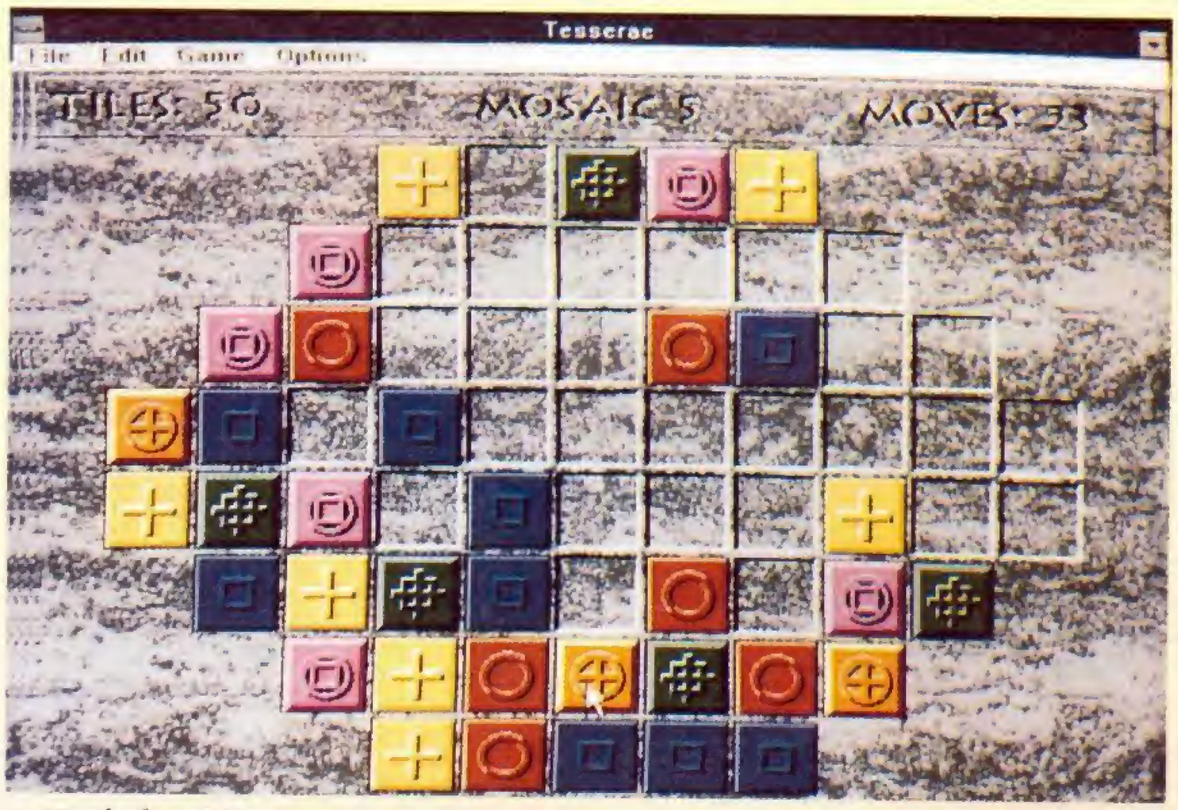
ist ein weiteres Spiel, das dieser Tage in Deutschland erschienen ist. Auf den ersten Blick wirkt **Danger Zone** wie ein gewöhnlicher Flugsimulator, es ist jedoch beim näheren Hinsehen weitaus mehr. Genaugenommen zeigt dieses Game den Weg eines Rekruten von der Military School bis zum fertigen "Top Gun"-Piloten. Das Spiel ist vollgepackt mit Animationen, die dem Spieler zum visuellen Genuß noch wertvolle Tips liefern. Abgesehen davon, daß der Spieler beim Fliegen in der Luft bleiben sollte, liegt das Hauptziel darin, die Mit-Top-Gun-Konkurrenten auszustechen und Klassenbester zu werden. Dazu stehen mehrere Missionen zur Verfügung, deren Schwierigkeitsgrad im Verlauf des Spiels zunimmt. Aus der Sicht des Piloten im Cockpit durchlebt der Spieler alle Höhen und Tiefen eines wahren Flugschülerdaseins. Er muß reichlich Anzeigen im Auge behalten, besonders wenn mal wieder ein Luftkampf ansteht, bei dem sich die Top-Gun-Schüler in der Luft messen.



▲ *Ist die nicht hübsch? Ein weiblicher "Gladiator"*

uer Ableger

Gametek in USA für Furore – nlichem Zubehör. Nun ist sie r sprachen mit Kelly Sumner, r Gameteks neueste Pläne.



▲ *Knobeln mit Tesserae*

Nasca (PC, MAC)

Eine Mischung zwischen Stockcar- und dem 24-Stunden-Rennen von Indianapolis – liebevoll "Indy" genannt – stellt Nasca dar, das dieser Tage herauskommt. Rund 12 Rennstrecken stehen dem Spieler zur Verfügung, um seiner Rennlust zu frönen. Ein spezieller Übungsmodus erlaubt selbst dem unerfahrensten Rennfahrer in spe, in jedem gewünschten Kurs seine fahrerischen Qualitäten zu erproben. Fühlt man sich nach einigen Trainingseinheiten stark genug, geht's ans Eingemachte: Man kann entweder eine Qualifikationsrunde fahren oder gleich ins Rennen einsteigen.

Beim Rennen selbst ist nichts unmöglich (auch nicht Toyota), ob andere abgeschossen werden oder ob der Spieler im Zickzack als Hemmklotz durch den Rennkurs fährt. Geht man als Sieger aus einem Rennen hervor, kann man durchaus reichlich Geld gewinnen. Das Geld kann wiederum zum Verstärken des Motors, zum Einkauf besserer Reifen und ähnlichem eingesetzt werden. Das Ganze wird durch zahlreiche Features ergänzt. Nach den ersten Eindrücken darf man gespannt sein, ob hier das neue Kultgame für Auto-Rowdies entsteht.

American Gladiators (PC)

Spiel Vier in dieser illustren Runde ist American Gladiators, dessen Hintergrund bei diesem Titel schon recht deutlich zutage tritt: Es geht um die interessante Spezies der modernen Gladiatoren. Traf man sich früher, anno Cosinus, bei den alten Römern in der Arena und kämpfte um sein Leben, geht's heutzutage mehr actionmäßig via TV und nicht mehr so blutrünstig wie einst zu. Aus insgesamt sieben verschiedenen Spielen darf ausgewählt werden:

The Assault – Tennisspiel gegen die Zeit, so in etwa könnte dieses Spielchen umschrieben werden. Trifft man sein Gegenüber, gibt's Punkte. Je mehr Bonuspunkte, um so besser. Auf der anderen Seite kann aber das Gegenüber auch zurückschlagen, folglich muß man ständig auf der Hut sein.

Jousting ist ein sehr unterhaltsames, aber auch schwer zu meisterndes Spiel. Der Spieler steht auf einem Podest, mit einem langen Stock in der Hand. Seine Aufgabe: Sein Gegenüber von ebensolchem Podest hinunterzubefördern.

Human Cannonball: Ähnlich dem Jousting muß hier der Spieler, an einem Seil hängend, versuchen, seinen Gegner vom Podest zu stoßen.

The Wall (nicht von Pink Floyd) ist was für Bergsteigerfreaks. Eine rund 10 Meter hohe Mauer, die nur einige Metallgriffe aufweist, muß in einer bestimmten Zeit gegen einen Gegner erklettert werden. Powerball: Hier muß der Spieler versuchen, in einem Käfig Bälle zu ergattern, woran ihn natürlich die gegnerischen Gladiatoren durch Boxen, Treten oder sonstige Aktionen hindern.

Atlasphere ist ein ähnlich gelagertes Spiel. Die Aufgabe: in einem zylinderartigen Käfig muß ein Ball in vier Löcher eines Spielfelds versenkt werden. Wie bei den anderen Games auch stehen hier die gegnerischen Gladiatoren natürlich mit diversen Hilfsmitteln den Versuchen entgegen.

Last but not least gibt's da noch "The Eliminator", ein Spiel, das das Letzte aus dem Gladiator herausholt, eine Mischung aus Laufen und Klettern und weiteren anstrengenden Disziplinen.

Dies war eine kleine Auswahl an aktuellen Spielen, mit der die Firma Gametek auch demnächst den deutschen Markt erobern will. ■

ddf/vb



▲ *Unfaire Fahrweise bringt den Spieler bei Nasca weiter*

Eine Woche ist viel zu kurz

Alljährlich finden in Freiburg (Breisgau) mehrere Computercamps statt. Bereits seit 1987 treffen sich Kinder und Jugendliche ab zehn Jahren in den Sommerferien, um nicht nur eine Woche in malerischer schwarzwäldischer Umgebung zu verbringen, sondern auch um spielend eine Programmiersprache für den PC zu lernen. Wir schauten einmal hinter die Kulissen.





▲ *Computercamp-Teilnehmer, ihre Lehrer und Betreuer*
Kleines Bild: Michael Wegmann, Initiator des Computercamps

Veranstalter der Computercamps ist die Freiburger Firma **Computer World**. Deren Geschäftsführer, **Michael Wegmann**, machte bereits in den frühen Achtzigern erste Bekanntschaft mit einem Computercamp, das seinerzeit unter dem Namen "Apple-Camp" lief. Da Computer allgemein immer wichtiger wurden, beschloß der 39jährige frühere Sozialarbeiter und Leiter einer Werbeagentur, der Theologie und Philosophie studiert hatte, selbst Campleiter zu werden, und machte später eine eigene Firma auf, die diese Idee nachvollzog.

Im Jahr 1987 fiel dann der Startschuß für das erste Computercamp der neugegründeten "Computer World", und schnell wurde deutlich, daß dies gerade für die Altersgruppe 10–18 Jahre ideal ist. Für Wegmann war vor allem wichtig, daß jeder Teilnehmer einen eigenen Rechner zum Arbeiten hat. Dies war und ist auch heute der Fall. Auf den Standort **Deutsche Jugendherberge Freiburg** kam Wegmann nicht zufällig, denn dort hatte zunächst auch das Computercamp seinen Sitz, bei dem er als Campleiter fungierte. Jetzt ist die Computer World ganz für sich, sieht man einmal vom normalen Herbergsbetrieb im Gebäude nebenan ab. Wegmann will aber im nächsten Jahr ein im Sommer freistehendes Lehrlingsheim als zusätzlichen Unterbringungs- und Unterrichtsort anmieten, denn der Andrang ist größer, als Plätze (derzeit 70 je Campwoche) frei sind.

Und das ist kein Wunder, denn neben der Möglichkeit, GFA-Basic, Pascal, C oder Maschinensprache (je nach Ausgangsbedingungen in Anfänger-, Anfänger-mit-Vorkenntnissen- oder Fortgeschrittenenkursen sowie dem sogenannten 4er-Kurs, in dem auf die jeweils gewählte Computersprache bezogen Grafik unterrichtet wird), gibt es ein umfangreiches Freizeitprogramm.



Volker Schneider *aus Bruchsal (ASM-Wettbewerbsgewinner)*

"Der erste Eindruck war Spitze. Der Computerraum war mit vielen Rechnern ausgerüstet, und die Leiter nahmen einen gleich freundlich auf. Die Zimmer waren für eine Jugendherberge sehr gut ausgestattet (Dusche und WC im Zimmer), und die Aussicht war ebenfalls sehr schön. Als ich dann noch nette Zimmerkameraden bekam, mit denen man sich sofort anfreunden konnte, waren die ersten Anpassungsschwierigkeiten vorbei. Alles in allem eine sehr schöne, gut organisierte Woche, die mir und – ich denke – allen Campteilnehmern sehr gut gefallen hat. Viele, auch ich, kommen nächstes Jahr wieder."



Genoveva Burwinkel, *zum 4. Mal im Camp: "Das ist auch was für Mädchen!"*



Hans Mielich *(ASM-Gewinner, Regensburg): "Alles optimal. Man sollte auf jeden Fall mal hier vorbeischauen."*



Nach und nach ist immer ein Stück dazugekommen, so daß heute neben den sehr beliebten US-Sportarten wie Baseball oder Skateboarding auch BMX-Radfahren und Schwimmen im nahen See, Tennis, Fuß- und Volleyball auf dem Programm stehen. Beliebt, nicht nur an Regentagen, ist das Bumerang-Basteln und -bemalen – natürlich darf das fertige "Werk" behalten werden.

Was jeder einzelne macht, bleibt ihm selbst überlassen. Oder IHR, denn Mädchen sind ebenso angesprochen, wenn es jeweils zum Jahresende um die Ausschreibung für das nächste Camp geht – bisher bilden sie mit ca. 10% eine Minderheit, was sich vielleicht irgendwann einmal ändert.

Das eigentliche Programm beginnt am Samstag bei der Anreise – zwei Drittel der Teilnehmer werden von den Eltern gebracht, der Rest reist per Bahn an. Am Bahnhof warten firmeneigene Kleinbusse bereits auf die jungen Gäste. Die Zimmer werden nach Alter (und Geschlecht) eingeteilt, bis 15 Uhr kann dann an Amigas und PCs nach Herzenslust gespielt werden (Pinball Dreams, Day of the Tentacle, Syndicate, um nur einige Angebote aus diesem Jahr zu nennen). Dann folgt die Begrüßung und Vorstellung der Betreuer, die das spielerische Treiben an den Rechnern bereits beobachtet haben.

Nach der Einteilung in die Unterrichtsgruppen und Bekanntgabe des Rahmenprogramms geht es gegen Abend noch mit den Bussen zum Sportgelände, damit man auch alles gesehen hat. Am

◀ **Tim Roth** *(Berlin), zum fünften Mal im Camp: "Ich komme immer wieder, weil's hier gut ist. Ich kenne auch viele von früher."*

Sonntag fährt dann die eine Gruppe zum Sport, die andere hat Unterricht – nachmittags wird gewechselt.

Am Montag steht ein Rundflug über den Schwarzwald auf dem Programm, wobei jeweils drei Campteilnehmer in eine Cessna steigen und u.a. einen Blick auf die Schwarzwaldklinik werfen dürfen. Zwischendurch ist wieder Unterricht; wer mag, kann auch mit einem der Betreuer ins etwa fünf Kilometer entfernte Freiburg fahren und Einkäufe machen. Abends geht die ganze Mannschaft ins Kino; auch hier darf gewählt werden, welchen Film man sehen möchte.



▲ Sport auf dem BMX-Rad

Am Dienstag ist ein Ausflug nach Steinwasen angesagt, wo ein Sessellift und eine Sommerrodelbahn einladen, abends wird Tennis gespielt. Mittwoch und Freitag gestalten sich wie der Sonntag. Am Donnerstag aber ist der "große Tag" (so sagten viele der jungen Gäste), denn dann geht es entweder in den Europa-Park in Rust oder ins Aquadrom im französischen Straßburg, einem Freizeit-Abenteuer-Schwimmbad. Da es sich um ganztägige Fahrten handelt und deshalb nur eine "drin" ist, fällt die Wahl sehr schwer.

Daneben gibt es noch "Disco", die von der Jugendherberge angeboten wird. Die Mehrheit der Teilnehmer traf man aber nicht "unten im Disco-Raum", sondern vor den Rechnern, wo sie gegen- und miteinander an den Computern spielten.

Samstag ist dann Abreisetag – außer für jene, die für zwei Wochen gebucht haben und dadurch 100 DM weniger zahlen als für zweimal eine Woche. Ein Drittel der Teilnehmer nimmt dies in Anspruch. Die meisten – ja, fast alle, kommen wieder oder sind nicht zum ersten Mal im Computercamp. Lob finden vor allem die Organisation, der Unterricht (Benno Graffmann, Dietmar Spanke, Michael Siebert, Michael Wagner, Volker Solinus und Jörg von Werne sind hierfür verantwortlich), das Sportangebot (Markus "Nietze" Neugebauer und Richard "Richy" Löffler, ersterer Baseball-Profi, letzterer Meister im Skateboard-Fahren), die Ausflüge und natürlich die Betreuer Renate Commer, Uta Gründler und Timo Tennhardt. Das Durchschnittsalter der Genannten liegt etwa bei 25, die meisten sind Studenten aus dem Raum Düsseldorf/Dortmund und verbringen ihre Semesterferien im Camp.



Jörg Hörner aus Niederstetten (ASM-Gewinner)

◀ *"Als ich am Samstagnachmittag im Computercamp ankam, bewunderte ich sofort die schöne Lage des Jugendgästehauses, nicht weit vom Stadtkern entfernt und doch an einer ruhigen Straße gelegen. Im Computercamp wurde jedem soviel Freizeit wie möglich gelassen. Es gab auch Super-Mountainbikes mit 21-Gang-Shimanoschaltung. Am Ende der Woche ärgert man sich, daß man nicht noch eine Woche bleiben darf und hofft, daß man im nächsten Jahr wiederkommen kann."*



Malte Paul *(lacht): "Die haben mitunter brutale Weckmethoden und drohen mit einem Eimer Wasser."*



Peter Krebs *(Bensheim), zum ersten Mal dabei: "Ich wurde durch den Wettbewerb in ASM auf das Camp aufmerksam. Super, daß man hier länger aufbleiben kann."*

Sie freuen sich genauso wie die Teilnehmer auf das Wiedersehen im nächsten Jahr. Und das kann man wörtlich nehmen, denn auf die Frage, ob denn die jugendlichen Gäste sich fürderhin Briefe schreiben, gab es ein einhelliges Echo: "Wozu? Wir sehen uns doch nächsten Sommer wieder! Schade, daß es nur für eine Woche ist, aber auf die freuen wir uns jetzt schon." Vielleicht gelingt dann auch das, worauf viele Camp-Teilnehmer schon so lange warten: daß endlich auch einmal Michael Wegmann in dem "Brunnen" (eher einer Pferdetränke ähnelnd) landet und "getauft" wird, so wie es hier seit Jahren Usus ist. Ein Grund mehr, sich für 1994 anzumelden?

Mit Nässe – und sei es beim Wecken durch Renate – ist also zu rechnen. Da die Abende aber mitunter recht lang werden und die Tage mit Programm ausgefüllt sind, hilft manchmal nur diese alte, dafür umso wirksamere, Methode. Den Computer-Kids macht es nichts aus – sie haben ihren Spaß. Jedes Jahr aufs Neue. ■

kate



▲ Baseball-Star "Nietze" geht mit dem Skateboard fremd, springt...



◀ ... und landet nicht ganz formvollendet (PS: Eine Minute später hat er wieder gelacht)



▲ Spielend lernen

Marktplatz

20000

Computersoft & Werbeagentur Christiansen

Postfach 1315
D-24903 Flensburg
Tel & Fax 0461 / 28075

Atari PD : ST, V, J, DL, DE, TT, Cobra, 4U, konTRAST
Warum nicht im ABO !
Calamusfonts, MIDI, Profigrafiken, Erotik
und viele PD Pakete.
Katalogdiskette Kostenlos

Profigrafiken auch für MS-DOS

Versandkosten: Vorauskasse 5.- / Nachnahme 10.-

30000

C-64/128

DATA HOUSE, Inh. Kai-Uwe Dittrich
Husumer Straße 13, D - 34246 Vellmar
Tel.: 0561/825110 + 824846 Fax: 827055

Titel	Preis	Titel	Preis
Adventure Collection	55,-	No.2 Collection	55,-
Air Sea Supremacy	59,-	Oil Imperium	19,-
Battle Chess	24,-	Pirates	39,-
Bundesliga Manager	45,-	Rick Dangerous 2	19,-
Conquestador	59,-	Sim City	49,-
Die Prüfung	29,-	Sleepwalker	55,-
Dream Team	59,-	Steigenb. Hotelman.	45,-
Elvira 2 (Adventure)	49,-	Streetfighter 2	45,-
F-16 Combat Pilot	29,-	Trolls	39,-
Ind. Jones 4 (Action)	45,-	Turrican 2	19,-
Locomotion	45,-	UGH	39,-
Mc Donaldland	39,-	Winter Games	19,-

Versandkosten: bei Vorkasse (bar / Scheck) 4,- DM per Nachnahme 10,- DM Ausland (nur Vorkasse) 12,- DM

PD - Originale - Zubehör

● **C-64/128 - KATALOG 1993** ●
kostenlos und unverbindlich anfordern!

Fordern Sie auch Infos für AMIGA, ATARI ST, PC, CDTV, SEGA, LYNX oder NINTENDO an!

40000

WSC - Computersysteme

PD/Shareware
5.25" - 2.- DM
3.5" - 3.- DM
HD - Aufschlag 1.- DM

Wir liefern:
-Shareware
-CD - ROM
-PC - Spiele
- u.v.m.

Shareware - ABO

Jeden Monat 12 PC-Spiele incl. **Versandk.**
nur 24.95 DM **nur 34.95 DM**

CD - ROM

Titel	Preis	Titel	Preis
Datamedia 1993	123.90	Chessmaster	94.50
Baden Baden	99.95	Game Power	89.–
Game Archiv	49.95	CD 2000	98.–
Game Master 2	67.90	C.of Enchan.	87.90
Kings Quest V	97.70	Rom.Games	9.90

Katalogdisketten gegen 2.- DM in Briefmarken
wird bei Bestellung verrechnet !!!

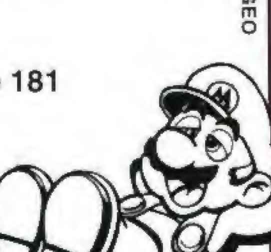
Wolfgang Sauer
Wernerstr. 2
46049 Oberhausen
Tel. 0208/855430
Fax 0208/855813

JETZT NEU IN
DÜSSELDORF !!!
seit dem 06.September 1993

Kölner Straße 25
(Ecke Wehrhahn)

SUPER NES * MEGA DRIVE * GAMEBOY * NEO GEO

GAMESTORE
Spielend durchs Leben!



Hauptgeschäft und Versand
Rüttenscheider Straße 181
45131 Essen
☎ **0201/77 72 25**

Erotik Träume 64 Best.-Nr. C02

Erleben Sie über 50 Top-Fotos made exklusiv in 1993! Sie erhalten also die neuesten Direktproduktionen. Nur für harte Männer. Bei Bestellung aller Erotiksoftware bitte Kopie des Ausweises beilegen.
Komplettpreis nur 29,- DM

Erotik Träume PLUS 64 Best.-Nr. C03

Hiermit erhalten Sie noch mehr anspruchsvolle 93'er Fotos, die wirklich ALLES bieten. Es knallt der absolute Höhepunkt in Sachen Stellungen in Ihr Haus.
Auch dieses Paket nur 39,- DM

EROTIK POWER PACK 64 Best.-Nr. C04

Eine knallharte Zusammenstellung der besten Erotik- und Pornoware der letzten Zeit. Bilder, Animationen und echte Stimmen sorgen für die richtige Stimmung: Geil+Nackt, Strandfick, Porno-Dia-Show, Girl Test, Sex-Dias, Hot Girls II, Nude Girls...usw!
Paketkomplettpreis nur 49,- DM

ACHTUNG: Komplettpreis für alle 3 Erotikpakete nur 99,- DM Sie sparen ***18,- DM***

Game-Pack 64 Best.-Nr. C05

Über 80 der besten C64-PD-Spiele. Plus aktuelle Neuerscheinungen. Ein kleiner Auszug: Invasion II, Boulder Dash, Goldrunner, Blip Blop, Starade, Asteroids, Space-Odyssey, Schach, Master Mind, Monopoly, Meteor Trouble, 17+4, Dame, Bundesliga, Hektik, Jumbo Jet Lander, Crazy Bomber, Star Wars, Bingo, Agent Blotto, Pro Football, Bambusters, Baseball, Bowling, Breaktout....Nutzen Sie diese einmalige Gelegenheit.
Jetzt nur noch 29,- DM

Special-Pack 64 Best.-Nr. C06

Die perfekte Zusammenstellung von den besten und neuesten Anwenderprogrammen mit Top-Qualität: Lotto, Idealgewicht, Lebenserwartung, Biorythmus, Psychater, Roulletespiel, div. Packer, Linker, Grafik & Soundprogramme, Diskprogramme und Demomaker werden Sie überzeugen.
Diese und weitere 100 Top-Programme für nur 29,- DM

Für C64
TOP 300
Best.-Nr. C01

Über 300 deutsche Top-Programme aus allen Bereichen

Anwenderprogramme, Spiele, Demos, Intro/Demomaker, Lernprogramme, Bilder und Musik.
Hier ein kleiner Auszug: Brain Crane, Trainermaker, Biorythmus, Gun Fighter, Tron, Term 64 (Erstklassiges DFÜ-Programm), Makro-Assembler, Rastereditor, C64-Viruskiller, Superwriter+, Goldrunner, Crocked Theme (Perfekte Digi-Musik), Virus (Einmaliges Spiel mit Digi-Sounds), Time Crunch V5, Sprite-Mover, Legend Writer, *SAM (Der C64 spricht deutlich eingegebene Texte)*, Disk Creator (Directory-Editierung), Rainbow-Writer II, Protector, ZX-Spectrum-Emulator, ROM-Monitor, Intro Designer+, C64 Baseball, SoundPacker, Moviewriter II, TheProf.Soundmaker, The Entertainer *(Amiga-Vectorgrafik auf C64)*, Crazy Generator, Logoshow, Intro Coder, Sprite Artist, Error Checker und
weitere 250 Spitzenprogramme!

Zum Superpreis von nur 59,- DM

Mallander Computersoftware
*Römerstr. 29 * 46395 Bocholt*
Tel: 02871 / 18 51 15

zzgl. Versandkosten: Vorkasse 5,- DM, Nachnahme 8,- DM

50000

PUBLIC DOMAIN * CENTER
Postfach 3142
58218 Schwerte

nur **1,10** DM
nur **1,50** DM

Gratisinfo für
❑ AMIGA
❑ ATARI
❑ MS-DOS

GUARANA

Schwierigkeiten, etwas vor 12 Uhr mittags zu erledigen ?

GUARANA hält, was Kaffee verspricht.

GUARANA, der natürliche Energiespender, wirkt aktivierend, stimulierend und konzentrationsfördernd.

Außerdem bei uns erhältlich:
BRAINFOOD Q10 F-TEST

HARD- & SOFTWARE FÜR ALLE GÄNGIGEN SYSTEME

Kostenlose Infos, Beratung & Bestellungen:

Übermorgen-Vertrieb, Am Buchenwald 12, 51515 Kürten, Tel.: 02268 / 3270, Fax: 436

70000

NOVEMBER

mIcro Robert
the entertainment company

15,– DM NEU
Restposten.
Jeder Titel für ST/STE nur 15,– DM.

▸ Atari ST/STE
▸ IBM PC
▸ Apple Mac
▸ Hardware
▸ Atari Lynx
▸ Atari Falcon

Artikel	Preis	Artikel	Preis
Bundesliga Manager Professional 2.0	80,–	Eishockey Manager	93,–
		Lemmings 2 NEU	96,–
Das Schwarze Auge	93,–	Might and Magic 5	109,–
Kings Quest 6	94,–	Might and Magic 3	94,–
Lemmings	96,–	Monkey Island 2	100,–
Logimouse Pilot	69,–	Sega Mega CD II	599,–
Sega Mega Drive II	199,–	SONY 2HD, 10 St.	24,–
RGB Kabel	19,–	SONY 2HD, 100 St.	199,–
Lynx II	199,–	Gates of Zendocon, Klax, Gauntlet	149,–
Lynx Power Paket	248,–	Robosquash, Xenophobe, Zarlor Mercenary	149,–
Shadow O. T. Beast	79,–		
Steel Talons	79,–		
Falcon030 4/84	2.290,–	FPU 68881 16 MHz	90,–
Falcon030 4/84 inkl. Screenblaster	2.390,–	17" MultiScan	1.590,–
Falcon030 4/84 inkl. Screenblaster, Transarctica und Ishar	2.490,–	Joystickadapter	19,–
Adapterstecker RGB	25,–	Screenblaster	149,–
		SCSI II Kabel	79,–
		Ishar	89,–
		Transarctica	89,–

Hotline:
+49(0)726364552
Werktags
18.°° bis 20.°° Uhr
zum Nachttarif.

mIcro Robert Computersysteme
Kernerstraße 5, 74924 Neckarbischofsheim
Telefon: 07263/64552 Telefax: 07263/60226

80000

90000

Österreich

Inserentenverzeichnis

Kleinanzeigen

BIETE SOFTWARE

AMIGA

Originalspiele für AMIGA. Z.B. Patrizier, Harrier Assault, Wing Commander 75 DM, Schwarze Auge 80 DM, Obitus, Heimdall 60 DM, Megasports, Apydia 50 DM usw. Dirk Rohrbach, Kirchberg 18, 35080 Hartenrod.

Achtung! AMIGA Originalsoftware! 150 Top-Programme von DM 5,- bis 45,-. Liste gegen Rückporto bei M.Heck, Albert-Schweitzer-Str. 4, 82110 Germering.

AMIGA-SUPERLIGA V1.41 Ligaverwaltung für Bundesliga, eigene Ligen, mit Spieltagen, Kastentabellen uvm. DM 59,- (+4.-/10.- bei NN Versand). Gratisinfo anfordern bei: Rolf Morlock, Bahnhofstr. 42, 76751 Jockgrim, Tel: 07271-51344, Fax. 07271-51683. **G**

Verkaufe Amiga-Originale: Elite für 25,- DM, Civilization, Patrizier, DSA, Kings Quest V, Amberstar für 40,- DM + NN. Suche PC-Originale. Tel: 04841/4937 ab 17 Uhr.

Verkaufe ältere Software. Alles Originale. Preise zwischen 20 - 40 DM. Gratisliste. Marcus Hechler, Heidelberger Str. 146, 64285 Darmstadt.

Verkaufe für Amiga Originale: Monkey Island 1 + 2 je 40 DM, Silkworm 15 DM, Switchblade 2 (o.Anleitung) 40 DM, Duck Tales 30 DM, Maupiti Island 30 DM. Tel: 09364/1333 Bernhard.

Amiga 500-Spielesammlung billig abzugeben. Wg. Systemwechsel. 100%. Auch einzeln. Liste vorhanden. G.Gross, Eisenweg 16, 57572 Niederfischbach. Biete auch alte C64-Spiele. Billig!!

Verkaufe DUNE 2 für Amiga (dt.) kaum benutzt / so gut wie neu!!! für 50,- DM. Tel: 06205/14605 - Andreas

CHAMPION MANAGER AMIGA. Werden Sie Trainer und Manager Ihres Fußballvereins. Alle Spieler und Teams der Saison 93/94. Mit Transfers, DFB-Pokal, UEFA-Cup, 1-3 Spieler-Modus. für DM 49,- auf Ihrem Amiga. Tel: 07134/20739. Stefan Schwarz, Schubertstr. 8, 74251 Lehrensteinsfeld **G**

Syndicate 40 DM, Desert Strike, Silly Putty, Zool je 35 DM, Metal Masters 15 DM, Sommer Olymp. 10 DM. Preise + P&P, Rieder M., Gartenstr. 22, 84030 Ergolding.

Amiga-Originale: Indiana Jones 4, The Humans, Chaos Engine, Sim Ant, Der Patrizier, Formula One GP, Sim Earth, Wing Commander, 1869, Global Effect, etc. Telefon: 05382/4858.

Verkaufe Amiga 500, 1 MB, Monitor 1084S + Konsole, 2. Laufwerk, CD-ROM 570, 2 Joystick, Maus, Drucker-LC10, Bücher, Magazine, ca. 300 Disketten, 5 CD, 3 Disk-Box, Kik 1.3 + 2.0 abschaltbar, VB 2050 DM. Tel: 02234/14383

C64

Software & Zubehör für C64, Amiga, Game Boy, NES, SNES, Sega Game Gear - Mega & Master (bitte System angeb., Katalog C64 & Amiga 2 DM in Briefmarken). Fa. G.Vasen, Welldorfer-Str. 30, 52428 Jülich Güsten. **G**

ST

Biete: Amberstar, Duck Tales, Drakkhen, Spacola-Buch, Future Dreams, 30 - 50% vom Originalpreis. Suche: Ultima 6 u. Fate-Gate of Dawn für Atari ST. Tel: 0441/86909.

PC

Verk. PC 3,5 Zoll: Indy IV, Monkey Island II je 55 DM, Monkey Island I, The Games '92 je 40 DM, Eco Quest 25 DM. PC 5 1/4: Lemmings + Oh no more Lemmings 70 DM. Tel: 09181/43822, Alexander.

Verk. Orig. On the Road 55 DM, BMP, Test Drive III + alle Zusatzdisks, Castles je 50 DM, Team Suzuki 45 DM, weitere Spiele auf Anfrage. Tel: 08161/92461 ab 18 h.

Profi-Software / PD / Shareware (DOS) Info unter 0214-25073 (WINDOWS) ComProg-Versand H.Flesch (MODEM), Königsberger Platz 14 (DIV.CARDS), 51371 Leverkusen. (LITERATUR) **G**

CD-ROM Englisches Wirtschaftswörterbuch mit 500.000 Einträgen unter MS-DOS von privat abzugeben - Tel. 0911/808445.

PC-Originale + N.N. Indy 4 50.-, Police Quest 2 50.-, Monkey Island 2 50.- DM, Harrier Jump Jet 60.-, B17 60.-, Wingcom 2 Special OP Disk I + II je 30.-, Falcon AT 40.-, ab 19 Uhr 02822/52415.

Verk. f. PC: Day of Tentacle (ev 50 DM) / f. SNES: S.Probotector u. Super Ghouls'n Ghosts (je 65 DM), Patrick Dittmar, Postfach 5, 36310 Eiterfeld, Tel: 06676/711 ab 18.00!

Paradox 4.0 DM 180, Norton Commander 4.0 DM 150.-, PC-Tools 8.0 DM 150.-, MS-DOS Update 6.0 DM 90.-, OS/2 Version 2.0 DM 75.-, AirLand Sea DM 65.-, Wordperfect Works DM 70.-. Michael Roth, Siegtalstr. 69, 53783 Eitorf.

15 DM für jedes PC-Original. Ich verkaufe meine Softwaresammlung wie Strike Commander, Indiana Jones 4, Monkey Island 2, Ultima Underworld II und vieles mehr (ca 50 Spiele). Garantierte Antwort und Gratisliste bei Roland Sochor, Steinrissergasse 2, A-8773 Kamern.

Verkaufe Original-Spiele für PC: Goblins 2 (40,-), Kings Quest 4 (25,-), Police Quest 3 (45,-), alle + Porto. Oliver Henkel, Franz-Savels-Str. 28, 52538 Gangelt. Tel: 02454/1279.

Kaufe und verkaufe PC-Originale: Sherlock Holmes, History-Line, Der Patrizier, Lemmings 2, Wizardry 7. Taskforce 1942, Realms, Syndicate, X-Wing, etc. Telefon: 05382/4858.

Flugsimulatoren - Alles Originale - Strike Commander, Dog Fight, Reach for the Skies, Harrier-Domark, Epic, Commanche, B17, Kn. of the Sky, Birds of Prey. Jedes Spiel 50,-. T.: 07664/1528.

PC-Originale: EOB 2 + OB 3; Ultima, Underworld; The Chessmaster 3000; 10 Great Games (Xenon 2 ...); Mig 29 - Fulcrum; Loopz; Die Kathedrale; King's Quest V. 06226/40540 Bernd.

CHAMPION MANAGER WIN.Werden Sie Trainer und Manager Ihres Fußballvereins. Alle Spieler und Teams der Saison 93/94. Mit Transfers, DFB-Pokal, UEFA-Cup, 1-3 Spieler-Modus. Unter Windows für DM 49,- auf Ihrem PC. Tel: 07134/20739. Stefan Schwarz, Schubertstr. 8, 74251 Lehrensteinsfeld. **G**

Verk. PC-Orig. X-Wing 60 DM + NN, Transarktika, Kyrandia, Planet's Edge je 50 DM, Humans, Lemmings je 40 DM, Electro 30 DM, Heartlight je 30 DM. M.Hudeczek, Brausgasse 11, 07806 Neustadt.

15 DM für jedes PC-Original Ich verkaufe meine Softwaresammlung wie Strike Commander, Indianer Jones 4, Day of the Tentacle, Ultima Underworld II und vieles mehr (ca. 50 Spiele). Garantierte Antwort und Gratisliste bei Roland Sochor, Steinrissergasse 2, A-8773 Kammern.

PC-Demos (z.B. Crystal Dreams II 3,5 MB) abzugeben. Liste gegen 1 DM Rückporto von: Karl-Heinz Gunkel, Postfach 1221, 36267 Philippsthal.

Computer Software & Hardware Kostenlose Preisliste anfordern! Computer Richter, Untere Laenge 23, 80939 München, Tel: 089/3111645. Kein Laden, nur Vertrieb! **G**

PC-Originale günstig. X-Wing 40 DM, Wizardry 40 DM, Space Hulk 30 DM, Rech for the Skies 20 DM, TaskForce 30 DM, Siege 20 DM. Alle mit deutscher Anleitung. Tel: 02161/208925.

KONSOLE

Flashback - Landstalker - F-22 - Gemfire - LHX - Crueball - Desert Strike - Alien - Captain America - 688 Sub - Humans. Verkaufe zu TOPPREISEN. Alex, Tel: 07158/64377 ab 18.30 Uhr.

Verkaufe für SNES Super Mario Kart, Zelda, F-Zero, Addams Family, Lemmings (alles dt. Versionen). Einzelpreis DM 65,-: Gesamtpreis DM 275,-. Falk Winkler, Heinrich-Mann-Str. 24, 99096 Erfurt.

SUCHE SOFTWARE

AMIGA

Wer tauscht mit mir Indy 4 gegen Lemmmings 2 oder Maniac Mansion., Oder Nam gegen Robocop 3. Oder History Line gegen Tom and the Ghost. Tel: 06092/6576. Markus. Suche Monkey 2. Alles auf Amiga 500.

PC

Suche PC-Orig. Indy 4, Day of the Tentacle, Burntime, Pirats Gold, Mad TV, Patrizier, Space Quest V. M.Hudeczek, Brauhausgasse 11, 07806 Neustadt.

... und das wäre: Comanche, Aces of the Pacific, Day of the Tentacle dt. und dringendst Formula 1 GP. Tausche auch! 07141/603399 (Frank)

Suche dringend Vermeer, Dragon Wars, Starflight 1 für PC. Preis nach Vereinbarung. Also ruft an, ich warte: 09187/8335, Harald! Suche auch ASM Special 2!

KONSOLE

Suche Spiele für Sega Master, Sega Mega Drive, Nintendo, Super Nintendo, PC Engine! Suche Super Nintendo Konsole! Roger Kerber, Rdsbg. Ldstr. 58, 24113 Kiel, 0431641670.

Kaufe Konsolen + Modulsammlungen auf Game Boy / Super NES / Mega Drive / Sega Master / NES / Neo Geo / Game Gear. Tel: 04521/71497 ab 18 Uhr.

Kaufe jede Menge Spiele für NES, Super NES, MD, MS, Gameboy u. PC-Engine. Bei Gesamtaufgabe nehme ich auch Konsole, Literatur u. Zubehör. Tel: 0641/84874, zw. 14 u. 18 Uhr.

BIETE HARDWARE

AMIGA

Verkaufe Amiga 500 mit 1 MB RAM, Monitor 1081, 20 MB Festplatte, 2 Joysticks, Maus, 2. Laufwerk und vielen Originalspielen. Alles 100% ok. Preis VHB. Tel: 07042/835120.

AMIGA 1200 (2 MB) + 2 Floppys + 2 Mäuse + 24 Nadel-Drucker + Bücher + div. Zub., 2000 DM. Tel: 02776/7132.

A 500 (400 DM); 1084 S (300 DM); 2 LW (90 DM); Epson LX 800 (60 DM); Action Replay MK 3 (100 DM); 2 MB, erweiterbar, brandneu (200 DM); Michel Rinck, Körnerstr. 35, 01917 Kamenz. (Alles zusammen für 1000 DM)

Verkaufe A 500 mit 1 MB RAM und Uhr, inklusive Monitor PHILIPS CM 11342 wegen Systemwechsels für 850 DM. Anrufen ab 17.15 Uhr unter 04542/88805.

Verk. Amiga 500 mit Turbokarte (68020, 4 MB), Action Replay 2, Bücher, Originalen, 2.5 MB Speichererweiterung, 200 PD Disks. etc. für VB 1600 DM. Steffen Beil, Mühlweg 43, 36355 Grebenhain, Tel: 06643/1254.

Wg. Systemwechsel Amiga 1200, interne Festplatte 86 MB, 40 Disks, 2 Monate Garantie, günstig abzugeben. 1300 DM! Christian Wiens, 04465/1203.

A 500, Speichererw., 2 Laufw, Sounddigitalisierer, TV-Modul, 4 Joysticks, 2 Joypads, div. Zubehör, Spiele, Anwender, 4 Diskboxen, 250 Leerdisks, 8 Monate alt, NP: 1900,-, VB: 1100,-. Wegen Systemwechsel. 07152/904898.

Verkaufe Amiga 500 mit 1 MB + TV-Modulator, 2. Laufwerk und 3 Joysticks für 500 DM. Verkaufe auch originale Spiele, neu. Torsten Freund, Weltersberg 11, 35080 Hartenrod.

Verk. A 500; Monitor CM 11342; 1 MB; Zweitlaufwerk; 21 Originalspiele; Virusk.; Disk. Utilities. Nur Komplett für VB 700,-. Tel: 06145/30168.

A500, 3 MB, 120 MB Festplatten, 2. LW, Farbmonitor, Software. VHB 1.200 DM. Marcus Hechler, Heidelberger Str. 146, 64285 Darmstadt, Tel: 06151/65338.

Amiga 500 mit 1 MB Chipmem, Uhr, TV-Adapter, Zweitlaufwerk, Joystick und einigen Disketten. VB: 450,-. Tel: 08709/2039.

Verkaufe Amiga 1200, 3 Mon. alt, 40 MB Festplatte mit Laufwerk für 800,- DM. Viele Originalspiele, z.B. Das schwarze Auge, Patrizier. Frank Keßler, H.-Mauersberger-Ring 7 a, 09212 Limbach-Oberfrohna.

C64

C-64 II, Floppy 1541 II, Farbmonitor 1802 + umfangreiche Originalspielesammlung. Alles 100% ok. Nur zusammen zu verkaufen, VB 400 DM. A.Roschel, Hangstr. 6, 63674 Altenstadt.

Verk. Aprotek 2400 bps Minimodem für C-64 Direktanschluß an Userport ohne zusätzliches Interface. Ungebraucht, originalverpackt + 1 Jahr Garantie. Software, Handbuch, Tel.Kabel DM 120,-. 02058/74977.

ST

Atari Mega STE 2/46 Farbmonitor SC 1224, Software, VB 1150.-, Atari 520 ST +, 1 MB RAM, Floppy SF 314 u. Orig. Spiele u. Anwendersoftware. VB 350.-, Tel: 07071/81129.

PC

386 DX / 40 Mhz / 64 KB Cache / 4 MB RAM + Super VGA-Karte + Super VGA Monitor + Soundblaster + 5 1/4 u. 3 1/2 Zoll LW + CD-ROM LW + 8 CD's + 5 Spiele + Joystick + Mouse + Keyboard für 2000.- DM. Tel: 06441/31634.

Verk. 386 DC, 25 Mhz, 2 MB RAM, 100 MB Festplatte, 3,5 + 5,25 Zoll Laufwerke, VGA-Karte, VGA-Monitor, DOS 4.01 und 3 Spiele für VB 1890 DM, Tel: 08161/92461 ab 18 h.

Verk. SB-Pro 190 DM + CD-ROM-Drive AT-Bus Creative 400 DM, oder zusammen 570 DM. Jens Pfeifer, Tel: 02741/21952. Achtung! Meldet sich Mies! Nach Jens fragen!!

Achtung Verkaufe 386-DX-40, 4 MB Hauptspeicher + Wechselplatte + 3 1/2 + 5 1/4 Laufwerke + Monitor + ET 4000 1 MB TrueColor-Grafik-Karte 16,7 Milli. Farben + Software komplett. Fast neu. Preis VB. Tel: 04207/4568.

Verkaufe Highscreen 486 DX-33, 4 MB RAM, 105 MB HDD, 2 Laufwerke, NEC Multisync 4 FG, NEC P6 Plus, Funkmouse Logit., Excel, Wordp., Pascal! Tel: 04504/3028.

Verk. 386 DX / 40, 4 MB RAM 80 MB HDD, 1 MB VGA, SVGA-Monitor, LW 3 1/2, SBPRO Soundk., Mouse, Joystick + Comanche, Pop 2, Pinb. Dreams, Demomaker und viele andere Spiele und Programme. Alles 1/2 Jahr alt für 2999 DM. Angebote an: Chiffre-Nr. 511

Motherboard 386 DX -leer- zu verkaufen. Tel: 02763/7037 ab 18 Uhr.

KONSOLE

Super Nintendo Kopierstation. Liest alle Formate (UFO, MGH, MAGICON usw.). Info Gratis. Thomas Panyrek, Herklotzg. 44, A-1150 Wien.

Gamegear + TV-Adapter + Battery-Pack + Netzstecker + Nuby-Pack + 10 Top-Spielen (z.B. Aliens 3, Sonic 2). Nur komplett. VB: 795,- DM. Tel: nur Freitag ab 15.00 Uhr 02064/13331. S.Varol, Hedwigstr. 40 a, 46537 Dinslaken.

Verkaufe Game Gear mit 7 Spielen. Spiele: Ax Battler, Spidermann, Donald Duck, Columns, Shinobi I u. II, Halley Wars. Dazu gibt's noch die Kopfhörer und das Batterypack. Tel: 08051/2639.

Verkaufe Super-NES, 7 Spiele, 2 Controller, Universal Adapter für US- und Japanmodule. Dazu Scart-Adapter für nur 500,- DM (NP 1100,- DM). Tel: 07432/22550 ab 18 Uhr.

Biete Gameboy mit Light Max, R-Type, Bombjack, Rescue of Princes, Blobette, Sidepocket, Pinball, Super Mario Land 2. Neupreis DM 600, gebr. für DM 250,- abzugeben. Tel: 0941/993819, Lex.

Verk. NES-SuperSet mit 4 Spielen für 200 DM und den Freezer Action Catridge IV für A 500/500+ für coole 100 DM. Tel: 06261/37517, zwischen 16-20 Uhr. Nach Denny fragen.

Verkaufe Sega Game Gear mit Columns, Shinobi, Donald Duck und Netzteil für 220 DM. Tel: 09364&1333 (Bernhard).

Gamegear + TV-Adapter + Battery-Pack + Netzstecker + Nuby-Pack + 10 Top-Spielen (z.B. Aliens 3, Sonic 2). Nur komplett. VB: 795,- DM. Tel: nur Freitag ab 15.00 Uhr 02064/13331. S.Varol, Hedwigstr. 40 a, 46537 Dinslaken.

Super Nintendo Kopierstation. Liest alle Formate (UFO, MGH, MAGICON usw.). Info Gratis. Thomas Panyrek, Herklotzg. 44, A-1150 Wien.

ANDERE

386 DX-40, 150 MB HD, 4 MB RAM, 3,5 + 5,25-Lauf., VGA-Karte + VGA-Monitor, Joystick, Tastatur, Gamecard, Maus-Sicos Infrarot, MS-DOS 6.0, Windows 3.1, viele Games + Utilities. VB: 2400 DM. Tel: 07161/34826.

Achtung!, Wegen finanz. Schwierigkeiten, 486 DX 40 MHz, 8 MB-RAM, 250 MB-Festplatte, Minitower, 17 Zoll Monitor, Tintenstrahldrucker, Maus usw. Preis: VB: 1200 DM, Tel: 25769 (Daniel) Vorwahl für OB (0208) (Klefken)

SUCHE HARDWARE

AMIGA

A 500, 2,5 MB, 2 LF + Mon., Anwendersoftware, 10 Originalsp., ca. 200 Disks für VB DM 1200. J.Ilian, E.-Stein-Str. 43, 02991 Lauta, Tel: 035722/4737.

KONSOLE

Suche NES mit den Spielen Mega Man 1-4, Castlevania 1-3 und Turtles 1-2. Biete Geld oder GG, GB, SNES oder MD-Spiele. Verkaufe SNES Kopierstation UFO. Tel: 06041/4666.

Suche eine Copy-Station für SF. Mit der Copy-Station müssen auch Spiele mit Super FX-Chip kopierbar sein. Zahle bis DM 400. Tel: 06224/74249.

Suche NES mit den Sielen Mega Man 1-4, Castlevania 1-3 und Turtles 1-2. Biete Geld oder GG, GB, SNES oder MD-Spiele. Verkaufe SNES Kopierstation UFO. Tel: 06041/4666.

ANDERE

Schwerbeh. sucht 486er Motherboard und Festplatte gegen Spendenquittung. (Ausweis kann vorgelegt werden.) Peter Wilhelmy, Deuenbach 12, 91626 Schopfloch. Tel: 09857/1504.

Schwerbeh. sucht 486er Motherboard und Festplatte gegen Spendenquittung. (Ausweis kann vorgelegt werden.) Peter Wilhelmy, Deuenbach 12, 91626 Schopfloch. Tel: 09857/1504.

VERSCHIEDENES

Bis zu 100 DM Nebenverdienst täglich! Für jeden sofort durchführbare, leichte Tätigkeit von Zuhause aus. Info von: B.Klima, Kleiststr. 23, 58710 Menden (1 DM RP)!

Kaufe Konsolen + Modulsammlungen auf. Super NES / Mega Drive / Neo Geo / Sega Master / NES / Game Gear / Game Boy. Tel. 04521/71497 ab 18 Uhr.

Guter Nebenverdienst, legal und auch für Jugendliche geeignet! 100 DM täglich. Adress. und frank. Umschlag an: Bernd Riedl, Linzerstr. 397/13, A-1140 Wien.

*** TOP-SOFT * DER ANDERE VERSAND** * Amiga / PC / CD-ROM / C-64 / Atari ST / Super NES / Mega Drive / Game Gear / Game Boy / HARDWARE / PD-Shareware. Liste f. 1 DM Marke + Systemangabe. Am Sportplatz 8, 38179 Schwülper.

G

TAUSCH

Amiga + PC Suche Tauschpartner. Habe das Neueste und suche es (auch Sekas, Demos etc.). Evtl. auch Anfänger. Call fast: 04244/2204 (Joachim).

Amiga + PC Suche Tauschpartner. Habe das Neueste und suche es (auch Sekas, Demos etc.). Evtl. auch Anfänger. Call fast: 04244/2204 (Joachim).

CLUBS

Personal Computer Club Essen (P.C.C.E.) sucht noch Mitglieder. (XT bis 486), monatl. Prog.-Disk. gratis, Mailbox! PCCE, z.Hd. Daniel Kurpitz, II. Stiege 6, 45309 Essen.


MEGA ASM PACK
Viele, viele
bunte Hefte ... –
für wenig Geld!
Jahrgang 1989 komplett
nur 60,– DM
Jahrgang 1990 komplett
nur 60,– DM
Jahrgang 1991 1-7, 11, 12
nur 66,– DM
Jahrgang 1992 komplett
nur 69,– DM
aktueller software markt
inklusive Sammelordner
TRONIC
VERLAG GMBH & CO. KG
GAMES VON MORGEN
nur so lange Vorrat reicht!
Bitte benutzen Sie die Bestellkarte im Heft!

Checkpoint



Einem hartnäckigen Gerücht zufolge fertigt eine kleine Firma im friesischen Bergland große zwölfseitige Würfel – speziell für die ASM. Mit Hilfe dieses hochprofessionellen Equipments, so das Gerücht weiter, würden dann in der Eschweger Redaktion zuverlässig und unbestechlich die Spielewertungen ermittelt. Wir sagen dazu: GUTE IDEE, aber eben leider nur ein Gerücht und GAAAAR NICHT WAHR! Wie unsere Spielbewertungen wirklich zustandekommen, lest Ihr hier.

ASM-WERTUNG von 0 bis 12
Grafik
Sound
Spielablauf
Motivation
Gesamtnote
»ACTION«

ASM-WERTUNG von 0 bis 12
Grafik
Steuerung
Handlung
Atmosphäre
Gesamtnote
»ADVENTURE«

ASM-WERTUNG von 0 bis 12
Grafik/Animation
Sound
Realitätsnähe
Motivation
Gesamtnote
»SPORT«

ASM-WERTUNG von 0 bis 12
Grafik
Anleitung
Spielablauf
Motivation
Gesamtnote
»STRATEGIE«

ASM-WERTUNG von 0 bis 12
Grafik
Sound
Realitätsnähe
Motivation
Gesamtnote
»SIMULATION«

Bei "Grafik" interessiert es uns, wie weit das Spiel die grafischen Möglichkeiten des jeweiligen Rechnersystems ausnutzt. Auch ästhetische Kritereien spielen hier natürlich eine Rolle. Animation wünschen wir uns so fließend, Scrolling so ruckelfrei, Vektorgrafik so flott wie möglich.

Die "Sound"-Note bewertet den Einfallsreichtum von Geräusch- und Musikbegleitung, die technische Ausführung und gegebenenfalls die musikalische Ästhetik.

Unter dem Thema "Spielablauf" versammeln sich die Fragen nach Abwechslungsreichtum, Originalität, Spielbarkeit, Fairneß, Logik der Spielhandlung, Handhabung, Komplexität und Benutzerfreundlichkeit sowie alle nahen Anverwandten.

Wenn es um die "Motivation" geht, fragen wir danach, was einen Spieler am betreffenden Spiel festhält. Das kann die grandiose Spielidee sein, eine verheißungsvolle Level-Gestaltung, fesselnde Atmosphäre oder auch einfach das Versprechen der Spieldesigner, daß jeder, der den Endgegner besiegt, sich bei der Entwicklerfirma achttausend Deutsche Märker abholen kann.

Bei der "Steuerung" wollen wir wissen, wie reibungslos der Spieler mit dem Programm kommunizieren kann. Das betrifft etwa Anzahl und Anordnung von Menüs oder Icon-Leisten, Kommandoeingaben oder Mausbedienung.

Unter dem Thema "Handlung" wird die Story eines Spiels nach Originalität und Stimmigkeit bewertet.

"Atmosphäre" sagt etwas über den Illusionswert eines Spiels aus. Hier geht es um "Feeling", Stimmung und milieugetreue Gestaltung.

Die Wertung zum Punkt "Anleitung" betrifft zwar nicht das eigentliche Spiel selbst, wir halten sie aber dennoch für wichtig. Liegt das Spiel-Manual in deutscher Sprache vor? Ist es sinnvoll strukturiert? Verwendet es keine Fachvokabeln ohne Erklärung? Sind Informationen leicht auffindbar? Die Frage nach der "Realitätsnähe" ist für uns die Gretchenfrage bei Simulationen. Sie entscheidet über die Brauchbarkeit eines Spiels, das reale Vorgänge glaubwürdig nachahmen und einen Eindruck von Einzelaspekten des realen Vorbilds vermitteln will.

Klarer Fall: Wir sind nicht die Stiftung Vasentest, und wir haben auch kein Crash-Testlabor. Wenn bei uns "getestet" wird, dann heißt das einfach: Hier sitzen erfahrene Spieler vor einem neuen Produkt, probieren es aus und geben das an Euch weiter, was ihnen – positiv und negativ – daran aufgefallen ist. Wir wollen Euch dabei natürlich auch **Kaufberatung** für die Auswahl neuer Spielprogramme geben. Darum lest Ihr bei uns in der Regel erst dann einen Test über ein Programm, wenn man es auch kaufen kann. Vorab-Berichte über Software, die sich in der Entwicklung befindet, werden bei uns glasklar als **Previews** gekennzeichnet und haben *(natürlich)* keinen Bewertungs-Kasten. Wir halten "Tests" von unfertigen Programm-Embryonen für – Entschuldigung: Beschiß an Leserschaft und Herstellerfirmen.

Bewertungen

Jeder unserer Testberichte hat am Schluß einen kurzen Wertungskasten. Die **Wertungsskala** reicht von 0 ("obermies") bis 12 ("einfach megawahnsinns-gut"). In jedem **Spielgenre** sind unterschiedliche Gesichtspunkte wichtig. In jedem Fall steht am Schluß des Kastens eine **Endnote**, die den Gesamteindruck des Testers vom jeweiligen Spiel widerspiegelt.

Abgesehen von den Punktwertungen gibt es noch spezielle Auszeichnungen. Da ist zum einen der **ASM-HIT**. Einen Hit-Stern verleihen wir an Spiele, die wir für wegweisend (oder "trendsettend") halten und die außerdem eine Gesamtnote von mindestens 10 einheimsen konnten. Seltener vergeben wir das Prädikat **MEGA-HIT**, das absolut genialen Programmen mit einwandfreier Gestaltung und einer innovativen Spielidee vorbehalten ist.

Das **Spiel des Monats** schließlich wird für jede Ausgabe in zähem Ringen und harten Meinungs-Fights der Redakteure ermittelt.

Die Endnote

Ein Spiel, das auch verwöhnte Kenner der Branche noch vom Sockel haut, nennen wir **SEHR GUT**: eine uneingeschränkte Empfehlung.

GUT sind Spiele, die sich positiv aus der Masse der Programme abheben.

Games von akzeptablem Charakter, vielleicht mit einer guten Spielidee, aber nicht konsequent realisiert, bewerten wir als **ZUFRIEDENSTELLEND**.

Erkennbare Mängel beeinträchtigen den Spielspaß und lassen die Bewertung eines Programms unter den Durchschnitt rutschen: **MANGELHAFT**.

Programme schließlich, die unserer Meinung nach nichts auf dem heutigen Spielemarkt zu suchen haben, bekommen von uns das Urteil **SEHR MANGELHAFT**.

Hin und wieder sind wir uns dann sogar mal einig darüber, daß wir Euch vor dem Kauf bestimmter Programme regelrecht warnen sollten. In solchen Fällen ist dann ein **FLOP DES MONATS** fällig.

Na, alle Klarheiten beseitigt? Dann können wir die Sache mit dem zwölfseitigen Würfel ja im Orkus der Weltgeschichte runterspülen, oder? – Mensch, Stefan, pack das Ding weg, bevor es einer sieht!..■

sz



▲ Ein Morgen-Kaffee

THOMAS' TOP 5

1. Zelda (SNES)
2. Starwing (SNES)
3. Neuromancer (PC)
4. Maniac Mansion II (PC)
5. Ween (MD)

HITLINE im NOVEMBER

Die Ermittlung der deutschen Verkaufscharts wurde von den Firmen Bomico und Rushware, die der englischen von der Leisuresoft-Group vorgenommen und der ASM freundlicherweise zur Verfügung gestellt. Berechnungszeitraum dieser Hitlisten ist der August 1993.

Amiga / MS-DOS

Leisuresoft-Group-Charts Großbritannien

Amiga

Platz	(zuletzt)	Name	Hersteller
1.	(1)	Syndicate	Electronic Arts
2.	(2)	Dune 2	Virgin
3.	(3)	Gunship 2000	Microprose
4.	(4)	Graham Gooch Wild Cricket	Audiogenic
5.	(7)	Championship Manager	Domark
6.	NEU	Soccer Kid	Krisalis
7.	(6)	Flashback	US Gold
8.	(9)	Space Legends	Entert. Intern.
9.	(10)	Ishar 2	Silmarils
10.	NEU	Body Blows	Team 17

MS-DOS

Platz	(zuletzt)	Name	Hersteller
1.	(9)	Day of the Tentacle	LucasArts
2.	(2)	Imperial Pursuit	US Gold
3.	(6)	Fields of Glory	Microprose
4.	(1)	Syndicate	Electronic Arts
5.	(4)	X-Wing	LucasArts
6.	NEU	Body Blows	Team 17
7.	NEU	Links Belfry	Access
8.	NEU	Ragnarok	Mirage
9.	(3)	Sensible Soccer 92/93	Mindscape
10.	(8)	Flashback	US Gold

Bomico-Charts Deutschland

Amiga

Platz	(zuletzt)	Name	Hersteller
1.	(1)	A-Train	Ocean
2.	(2)	Lost Vikings	Interplay
3.	NEU	Lothar Matthäus	Ocean
4.	NEU	Blastar	Core Design
5.	(3)	War in the Gulf	Empire
6.	(7)	Sim Life	Maxis
7.	(5)	Campaign	Empire
8.	NEU	Soccer Kid	Krisalis
9.	(9)	Sim Earth	Maxis
10.	(10)	Human Race	Mirage

MS-DOS

Platz	(zuletzt)	Name	Hersteller
1.	(1)	Lost Vikings	Interplay
2.	(2)	Freddy Pharkas	Sierra
3.	NEU	Twilight 2000	Empire
4.	(5)	Stunt Island	Infogrames
5.	(6)	War in the Gulf	Empire
6.	(9)	Ambush at Sorinor	Sierra
7.	(7)	Space Quest 5	Sierra
8.	NEU	International Open Golf	Ocean
9.	(8)	Sim Life	Maxis
10.	(10)	Ragnarok	Mirage

Rushware-Charts Deutschland

Amiga

Platz	(zuletzt)	Name	Hersteller
1.	(1)	Goal!	Virgin
2.	(6)	Syndicate	Electronic Arts
3.	(2)	Dune II	Virgin
4.	(3)	Bundesliga Manager Prof. 2.0	Software 2000
5.	(5)	Indiana Jones IV	LucasArts
6.	(7)	Der Patrizier	Ascon
7.	NEU	Ishar II	Silmarils
8.	(8)	Legend of Kyrandia	Virgin
9.	NEU	Bane of the Cosmic Forge	Sir Tech
10.	(9)	History Line 1914-18	Blue Byte

MS-DOS

Platz	(zuletzt)	Name	Hersteller
1.	(2)	Day of the Tentacle	LucasArts
2.	(1)	X-Wing	LucasArts
3.	(3)	X-Wing Mission Disk	LucasArts
4.	(4)	Sensible Soccer 92/93	Mindscape
5.	(5)	Comanche	Novalogic
6.	(6)	Comanche Data-Disk	Novalogic
7.	(8)	Syndicate	Electronic Arts
8.	NEU	Might & Magic V	SSI
9.	(7)	Tornado	Digital Integr.
10.	(9)	Burning Steel	SSI

Die Leser-Charts setzen sich aus Euren Zuschriften zusammen!

Etwas schlaff war diesmal auch die Beteiligung, was aber nicht weiter verwundert. Während Ihr in den Ferien wart, hat sich auf dem Software-Markt einiges getan. Insgeheim zählen wir schon die Tage, bis Turrican 3 die Nummer 1 in den Sound-Charts wird. Apropos Charts: Ab der nächsten Ausgabe findet Ihr an dieser Stelle eine völlig neue Verkaufshitparade und passend dazu natürlich ein geändertes, schickes Layout. Mehr möchte ich noch nicht verraten. Was sich nicht ändern wird: Ihr bestimmt auch weiterhin die Leser-, Grafik- und Soundcharts, indem Ihr uns einfach eine Karte mit Euren persönlichen Lieblingsgames schickt. Als Belohnung gibt es ein ASM-Jahresabonnement. Diesmal zog unsere Glücksfee MORITZ VON SCHOELER aus 60320 FRANKFURT/MAIN als Gewinner (ab Ausgabe 1/94). Read you, Euer Klaus



**Karte an:
ASM
Hitline
Postfach 1870
37258 Eschwege**

Das Dino-Fieber nahm auch in der ASM-Redaktion überhand. Chefredakteur Peter Schmitz (rechts) beschaffte einen über 2 m hohen Gummidino, nur mußte dieser erst einmal mit dem nötigen Sauerstoff gefüllt werden. Mangels Luftpumpe durften Thomas Morgen (links) und Klaus Trafford (Mitte) ihre verteerten Raucherlungen in das Vieh entleeren. Kates Kommentar nach einer halben Stunde: "Mann, ist der schlaff, Mann!"

LESER-CHARTS ▲ UP AND DOWN ▼ TOP 7

Platz	(zuletzt)	Name	Hersteller
1.	NEU	Day of the Tentacle	LucasArts
2.	(1) ▼	Indiana Jones IV	LucasArts
3.	(3) ●	Lionheart	Thalion
4.	(4) ●	Formula One Grand Prix	Microprose
5.	(5) ●	Zool	Gremlin
6.	NEU	Lost Vikings	Interplay
7.	(5) ▼	Monkey Island II	LucasArts

GRAFIK-CHARTS TOP 7

Platz	(zuletzt)	Name	Hersteller
1.	NEU	Day of the Tentacle	LucasArts
2.	(2) ●	Indiana Jones IV	LucasArts
3.	(1) ▼	Monkey Island II	LucasArts
4.	(6) ▲	Lionheart	Thalion
5.	(6) ▲	Comanche	Novalogic
6.	(3) ▼	Turrican II	Rainbow Arts
7.	(5) ▼	Strike Commander	Origin

SOUND-CHARTS TOP 7

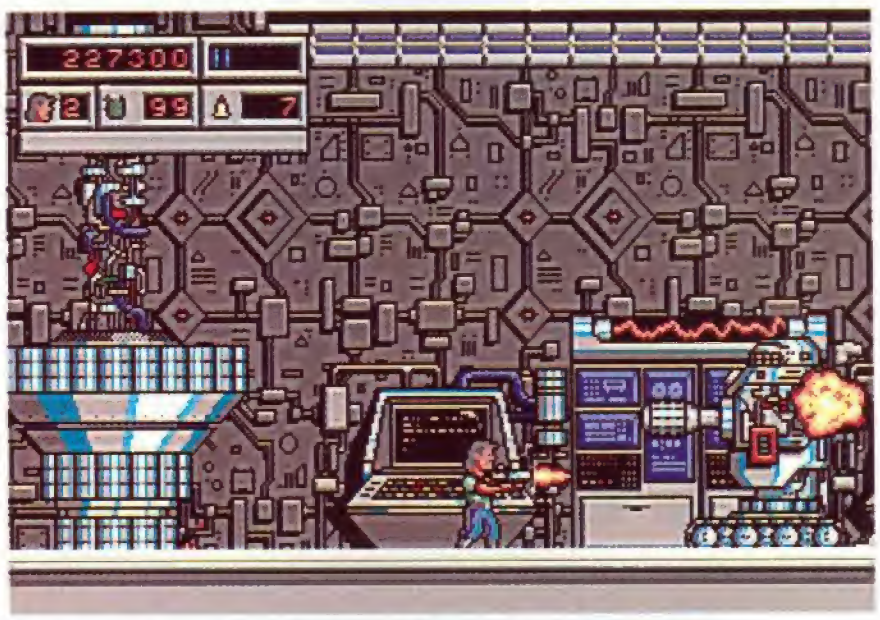
Platz	(zuletzt)	Name	Hersteller
1.	(1) ●	Turrican II	Rainbow Arts
2.	(2) ●	Indiana Jones IV	LucasArts
3.	(4) ▲	Apydia	Kaiko
4.	NEU	Day of the Tentacle	LucasArts
5.	(2) ▼	Monkey Island II	LucasArts
6.	(3) ▼	Turrican	Rainbow Arts
7.	(7) ●	Pinball Fantasies	21st Century

Es muß nicht immer VGA sein: Shareware-Spezialist Apogee kreierte aus 16 EGA-Farben ein gigantisches Action-Epos, das jeden Gentechnik-Fan das Gruseln lehren dürfte. Denn: die Mutanten sind los!

Kleinigkeiten und Gemeinheiten

BIO MENACE

System: **PC** ***(alle ATs, CGA, EGA, HDD, unterst. Joystick, AdLib, Sound Blaster)***, Registrierung: **59,— DM**, Hersteller: **Apogee Software, USA**, Muster von: **CDV Software, 76137 Karlsuhe**.



▲ ***Showdown: Der Roboter ist nur einer von vielen Endgegnern***

Apogee, die Königin unter den Shareware-Firmen, bleibt sich treu: Wann immer ein neues Jump-and-Run die Werkshallen in den USA verläßt, kann man sicher sein, daß bestimmte Elemente einfach nicht fehlen. So z.B. die obligatorische EGA-Farbpalette, das umfangreiche und komfortable Kontrollpanel oder der diskrete Hinweis auf die unendlichen Vorzüge einer registrierten Vollversion. Das war bei *Commander Keen* und *Monster Bash* so und ist auch jetzt wieder bei **Bio Menace** der Fall.



"Bio" steht diesmal für Chaos: Mutanten aus den Labors des Dr. Mangle überfallen die Erde und versklaven ihre Bewohner. Der CIA-Agent Snake Logan wird deshalb beauftragt, den Schlupfwinkel des Doktors zu finden und sein Labor auszuheben. Alsbald wird ihm aber klar, daß Mangle nur ein Werkzeug eines ganz anderen ist: das des Master Caine nämlich, eines ultrafiesen Terroristen.

Bevor es jedoch zum Showdown mit Caine kommt, müssen im ersten Teil des Spiels der Doc und seine mutierten Freunde zur Strecke gebracht werden.

Und nicht nur die: Von automatischen MGs bis hin zu Zielsuchraketen reicht die Palette zerstörerischer Waffen, die nur zu gern an der Powerleiste unseres Helden knabbern würden. Dieser erwehrt sich seiner Feinde mittels Granaten und einer Pistole, die durch verschiedene Bonusgegenstände bis zum Dauerfeuer-Laser aufgerüstet werden kann.

Doch die Munition hält nicht ewig. Schnell ist das Dauerfeuer dahin, sind die Granaten aufgebraucht — dann hilft nur noch geschicktes Laufen, Springen und Klettern, will man dem Heldentod entgehen.

Leider wird dieser im Laufe der zwölf Level nicht lange auf sich warten lassen, hat Snake doch in jedem Level noch eine Aufgabe zu lösen, die ihm schwer zu schaffen macht: Er muß eine Geisel befreien. Und die befindet sich immer hinter einer Energiesperre, die man nur mit einem Kristall abschalten kann. Der Kristall wiederum versteckt sich hinter einer der unzähligen Türen — für jede einzelne Tür braucht man einen Schlüssel. Ganz zu schweigen von den anderen Kristallen, mit denen Fahrstuhlrampen in Bewegung gesetzt werden. So ist es nicht verwunderlich, daß Snake des öfteren kreuz und quer durch das gesamte Spielfeld hetzt, bis er die nötigen Kristalle gefunden hat. Zwar wird die Mühe hin und wieder mit einem Extraleben oder einem ganzen Geheimlevel versüßt, doch ein Zuckerschlecken ist die Sache wahrlich nicht.

Aber sie macht Spaß. Genial aufgebaute Level mit vielen Kleinigkeiten und Gemeinheiten stoßen das Adrenalin immer wieder durch die Adern des Spielers. Hinzu kommt der faire, weil wählbare, Schwierigkeitsgrad und die Level-Save-Option, die vor Frust und Déjà-Vu-Erlebnissen bewahrt.

Und wer denkt, daß EGA-Grafik nur öde sein kann, wird im Laufe der (Spiel)Zeit Bauklötze staunen! Durch Wälder, Häuserschluchten und High-Tech-Kulissen geht die Reise. Eine Reise, die förmlich nach mehr schreit: Für die Registrierung gibt's nochmal zwei Missionen à zwölf Spielstufen. Außerdem verrät Apogee in der Vollversion einen Spielcheat (!) und Techniken für geheime Spezialwaffen (!!). Sogar der Humor bleibt nicht auf der Strecke: Mit der Wumme in der Hand trifft man in der zweiten Mission auf die Apogee-Designer in ihrem Programmierverlies. Eine gute Gelegenheit, um den Jungs mal die Meinung zu sagen! ■

msu



▲ ***Das isser: der böse Meister Caine***



◀ ***Geschafft: Der Geheimlevel ist entdeckt***

ASM-WERTUNG von 0 bis 12	
Grafik	8
Sound	8
Spielablauf	9
Motivation	10
Gesamtnote	9
»GUT«	



Der Himmel über Berlin

NITERAID

System: **PC *(alle ATs, VGA, unterst. Maus, Joystick, AdLib, Sound Blaster, Sound Source)***, Registrierung: **40 DM**, Hersteller: **Argo Games, USA**, Muster von: **CDV Software, 76137 Karlsruhe**.

Aus alt mach neu: Vom seligen Apple II auf den PC konvertiert und mit einem Face-Lifting versehen, stürzen sich wieder die Todesmutigen vom Himmel, um im Kugelhagel einer Superkanone zu enden.

Zugegeben: Ein wenig brutal und menschenverachtend ist ein Spielchen wie **Niteraid** schon. Geht es doch schlicht und ergreifend darum, Fallschirmspringer abzuschießen – und das gleich zu Hunderten.

Am Boden des "Spielfeldes" steht eine wackere Kanone, die in einem 160-Grad-Winkel den Himmel im Dauerfeuer bestreicht. Einziges Ziel dieser Ballerei ist es, die erfolgreiche Landung der Fallschirmspringer zu verhindern, die von Flugzeugen abgesetzt werden. Gelingt es mindestens drei Springern, während einer Angriffswelle den Boden lebend zu erreichen, wird die Kanone zerstört – Game Over.

Natürlich gibt es Punkte für den Abschuß der kleinen Störenfriede, leider nur einen pro Treffer. Lohnender und vor allem sicherer ist da schon der Abschuß der Trägerflugzeuge. Zum einen verhindert man damit das Absetzen der Springer, zum anderen vernichten die Trümmerteile der Maschinen andere Springer in der Luft und auf dem Boden. Erschwert wird das Ganze allerdings dadurch, daß in den späteren Angriffswellen Raketen erscheinen, die *immer* in der Luft getroffen werden müssen. Ein Einschlag genügt nämlich, um das Spiel zu beenden.



▲ *Panik am Himmel: Hier geht's rund*

Niteraid ist ein schnelles, hektisches Spiel. Was harmlos und locker beginnt, wird später zu einer ungeheuren Materialschlacht. Schade nur, daß die Spieltaktik lediglich darin besteht, den Himmel gleichmäßig von der einen zur anderen Seite mit Kugeln zu bestreichen — das war's schon. Und doch: Das Spiel ist optisch wie akustisch nett gestylt und für den kleinen Spielehunger zwischendurch eigentlich ganz ansehnlich. ■

msu

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Kategorie	Wertung
Grafik	8
Sound	7
Spielablauf	6
Motivation	7
Gesamtnote	7

»ZUFRIEDENSTELLEND«

Rolling Stones

BRIX

System: **PC (alle ATs, VGA, HDD, unterst. SoundBlaster)**, Registrierung: **48 DM**, Hersteller: **Epic Megagames**, USA, Muster von: **CDV-Software, 76131 Karlsruhe**.

BRIX – wieder ein Strategiespiel, bei dem bestimmt so schnell keine Langeweile aufkommt und nächtelanges Knobeln garantiert ist!

Ziel eines jeden der 112 Levels von **Brix** ist es, alle Kästchen, die da so rumstehen, wegzukriegen. Und das geht nur, wenn sich zwei oder mehrere gleich aussehende Steine berühren. Dann nämlich dringt ein "Bumm" aus dem SoundBlaster bzw. ein "Krrnnsch" aus dem PC-Lautsprecher, und ein paar Hindernisse weniger strapazieren des Spielers graue Zellen.



▲ *Das bringt die Denkzwiebel zum Rauchen*

Das Problem beim Eliminieren der Steine ist, daß es ab und zu drei von der gleichen Sorte gibt. Jetzt müssen sich alle drei gleichzeitig verabschieden, ansonsten bleibt einer übrig, und das Spiel ist gelaufen.

Drei Versuche hat man in jedem Level. Nebenbei läuft noch eine Uhr und läßt den Spieler nicht zur Ruhe kommen. Begleitet wird das Ganze von schönen Geräuscheffekten und zwei Musikstücken – Soundkarte vorausgesetzt.

Schön ist, daß der Programmierer an Levelcodes gedacht hat, was eine Menge Frust erspart – die paar Credits, die man hat, gehen schnell zur Neige. Irgendwann sieht sich auch der beste Tüftler einem "Game Over" gegenüber. Gleich darunter steht dann aber der jeweilige Levelcode, also gibt es keinen Grund zum Verzweifeln.

Wen die 112 Level kalt lassen und wer mal was anderes als die beiden Musikstücke hören möchte, der sollte sich registrieren lassen, denn dann gibt's 120 neue Levels, mehr Grafik, Musik und einen Level-Editor für all jene, die sich auch mal selbst ein Rätsel basteln möchten.

Alles in allem ist Brix ein empfehlenswertes Spiel, das sich gut dazu eignet, einige öde Stunden rätselnd zu überbrücken. Berücksichtigt man Preis und Leistung, ist die Anschaffung durchaus lohnend! ■

Marco Gremmel/msu

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Kategorie	Wertung
Grafik	9
Anleitung	9
Spielablauf	10
Motivation	10
Gesamtnote	10

»GUT«

THE LORD OF THE RINGS

System: **PC-CD-ROM**, (mind. 386SX, 2 MB RAM, EMS, VGA, Festplatte, unterst. AdLib Gold, Pro Audio Spectrum, SoundBlaster, Maus), geplant für: **SNES**, VK-Preis: **ca. 120 DM**, Hersteller: **Interplay**, USA, Muster von: **Die Cassette**, 32423 Minden.

Hobbits in Hochform

Ist hier irgend jemand, der noch nie etwas von Hobbits, Mittelerde oder dem Herrn der Ringe gehört hat? Nein? Hätte mich auch gewundert, denn die Abenteuer aus Beutelsend haben inzwischen Klassikerstatus erreicht.

Frodo Baggins, wie der knuddelige bepelzte Hobbit im Original heißt, ist der Held des groß angelegten Adventures 'The Lord of the Rings', das dem gleichnamigen Buch von J.R.R. Tolkien ziemlich genau folgt – zum Glück allerdings nicht in dem Maße, daß jemand, der das Buch gelesen hat, alle Puzzles schon von vornherein kennt. Interplay hat bereits vor einiger Zeit erst eine PC-Disk-, und etwas später auch eine Amiga-Version unter demselben Titel vorgestellt.

Die jetzt erscheinende CD-ROM-Version entpuppt sich zur allgemeinen Überraschung nun nicht etwa als lasche 1:1-Konvertierung, sondern unterscheidet sich von ihren Vorgängern in wichtigen Aspekten. Sie ist deshalb eines der wenigen Programme, die das Prädikat 'Enhanced' zu Recht führen: Zum einen ist die Steuerung vereinfacht worden, zum zweiten haben die Programmierer uns jetzt eine Automapping-Funktion spendiert. Ein ausgiebiges Tutorial erklärt haarklein die Bedienung des Spiels, und während Du Dich mit Orcs, Nazgul, Trollen, Wölfen oder bösen Geistern herumplagst, bekommst Du immer wieder hilfreiche Hinweise geliefert. Alle bekannten Charaktere der ursprünglichen Story sind vorhanden, und die ständigen Mitglieder der 'Fellowship' sollen auch in die (bereits für die nähere Zukunft geplanten) weiterführenden Teile der Geschichte übernommen werden können.



▲ *Stimmungsvolles Titelbild*

Das tollste an dieser CD-Version aber ist, daß aus dem gleichnamigen Zeichentrickfilm zahlreiche Szenen in das Spiel implementiert wurden. Was bei diesen Gelegenheiten auf dem Bildschirm abgeht, ist kinoreif (wie sollte es auch anders sein!). Für Tolkien-Fans ein Muß – allerdings nur mit EMS zu genießen! ■

tl

»GUT«

Und ewig lockt die Unterwelt

ULTIMA UNDERWORLD CDROM EDITION

System: **PC-CD-ROM**, (mind. 386SX, 2 MB RAM, EMS, VGA, Festplatte, unterst. Roland, SoundBlaster, Maus, Tastatur), VK-Preis: **ca. 120 DM**, Hersteller: **Origin**, USA, Muster von: **Electronic Arts**, England.

Rollenspiel- wie Action-Fans bekommen einen verträumten Glanz in die Augen, sobald die Sprache auf Origins revolutionärstes Ultima-Produkt kommt: Ultima Underworld. Kein Wunder, den hier heißt es: "3D at it's best".

Waren Rollenspieler bisher gewohnt, daß sie sich in Dungeons und der ganz 'normalen' Welt schrittweise und in 90-Grad-Winkeln vorwärtsbewegten, änderte sich das schlagartig, als Ultima Underworld auf der Bildfläche erschien. Da scrollte auf einmal das ganze Bild stufenlos hin und her, der Boden konnte ebenso betrachtet werden wie die Monster an der Decke, und beim Laufen oder Treiben im Wasser konnte man regelrecht seekrank werden, so natürlich schaukelte das Bild vor den Augen des Spielers. Doch kein Licht ohne Schatten: Im ersten Teil der Unterwelt-Saga, 'The Stygian Abyss', waren die mit Bitmaps überzogenen Wände bei näherem Betrachten nicht unbedingt ein Augenschmaus. Dafür glänzte das Spiel durch ein ausgezeichnetes Automapping und vor allem die Möglichkeit, auf der Karte selbst Bemerkungen einzutragen.



▲ *Du spinnst wohl, was?*

Beim zweiten Teil, 'Labyrinth of Worlds', war dann das Bildschirmfenster größer und die Grafik detaillierter. Das Gameplay wurde ebenfalls verfeinert. So liegt beim zweiten Teil der Schwerpunkt deutlich mehr auf den Adventure-Elementen, wo weniger das Schwertschwingen als vielmehr die Unterhaltung mit den verschiedenen Charakteren im Vordergrund steht.

Beide Teile wurden jetzt zusammen auf eine CD gepackt. Neue Features sucht man hier zwar vergebens, wer jedoch Ultima Underworld noch nicht in seiner Software-Sammlung hat und auf einfachere Rollenspiele mit viel Action steht, der kommt um diese 'Compilation' nicht herum. Eine Investition, die sich lohnt, zumal bei dem User-freundlichen Preis. Nicht so schön: Kein deutsches Handbuch, keine deutschen Texte – und bitte, Ihr solltet keine Disk-Kompressions-Utilities verwenden. Ansonsten aber Ring frei zum fröhlichen Monstermeucheln! ■

tl

»GUT«

ACHTUNG!

ACHTUNG!

Mach Deinem besten Freund eine Freude!

Entweder...



ASM-Jahresabo

79,20 DM



Der Original-Spielehit

Lost Vikings 89,– DM

ACHTUNG!

ACHTUNG!

Telefon(t)error

Ein ganz normaler Dienstagmorgen. Pünktlich wie immer komme ich zur Arbeit, will die Kollegen begrüßen... – das Telefon! Naja, ich hänge bekanntlich ganz gerne an der Strippe, und außerdem könnte es wichtig sein. Eine weibliche Stimme möchte den Bazar sprechen. Grinsen, dann lege ich sie um (den Apparat mit ihr dran) und lade WinWord. Der Hahnenschrei erinnert mich daran, daß ich neue Lautsprecher für meinen SoundBlaster brauche. Erneut klingelt es, diesmal Anja, die wissen möchte, ob ich was zum Mittag bestelle. Klar... die "4 mit Doppel-Salami". Ach so, beim Griechen! Nee, dann nichts. Frust! Ich habe die Überschrift gerade eingetippt, da kommt schon der nächste Anruf. Einer will die Autowerkstatt Sowieso sprechen. Prima... – ich brauche neue Radmuttern. Kaum habe ich aufgelegt, kommt ein schwarzer Schatten namens Cleo angelaufen, begrüßt mich überstürmisch, leckt mir das Gesicht und reißt mit einer Pfote meine Tastatur vom Tisch. Nachdem ich Thomas' Hund wieder losgeworden bin und die "Sonderzeichen" auf dem Screen beseitigt habe, schreibe ich weiter. Da ruft Jürgen von hinten: "Kannst Du mir mal sagen, wie spät es ist?" – "Ja", meine ich.

Kurz danach wieder Anja – ob ich mal den Anrufbeantworter besprechen könnte, da ich ihn doch bereits gestern schon bequatscht habe. Was sie dafür könne, daß das Ding dauernd seinen Geist aufgibt? Gegen 11 Uhr bittet mich Peter, einen Dienstgang zu erledigen. Kollege Borngießer soll mich am Telefon vertreten. "Jürgen, ich fahre in die Stadt. Nimmst Du bitte ab?" – "Dir zuliebe ja, aber höchstens zehn Kilo..." Das war dann die Retourkutsche. Aber sonst geht's uns noch ganz gut, den Konvertierungen ebenso:

Euer Klaus



◄ *The Koshan Conspiracy*

Schade eigentlich! Da nimmt man sich fest vor, ganz bestimmte Konvertierungen unter die Lupe zu nehmen – und dann werden sie nicht rechtzeitig fertig. Andere wiederum treffen so spät hier ein, daß man nurmehr darauf hinweisen kann. Letzteres ist geschehen mit **Dogfight** von **Microprose**, das es nun auch für den Amiga gibt. Den Test könnt Ihr dann nächstes Mal lesen. Auch **F-117 A** befindet sich derzeit in Umsetzungsarbeit aufs gleiche System.

Ebenfalls mit F beginnt **Domark**s neuester Streich in Sachen Konvertierung, ist jedoch weitaus weniger flugtauglich: **F 1**, die Rennsimulation, soll bald auch auf Master System und Game Gear erscheinen, nachdem die Motoren zunächst auf dem Mega Drive röhrten.

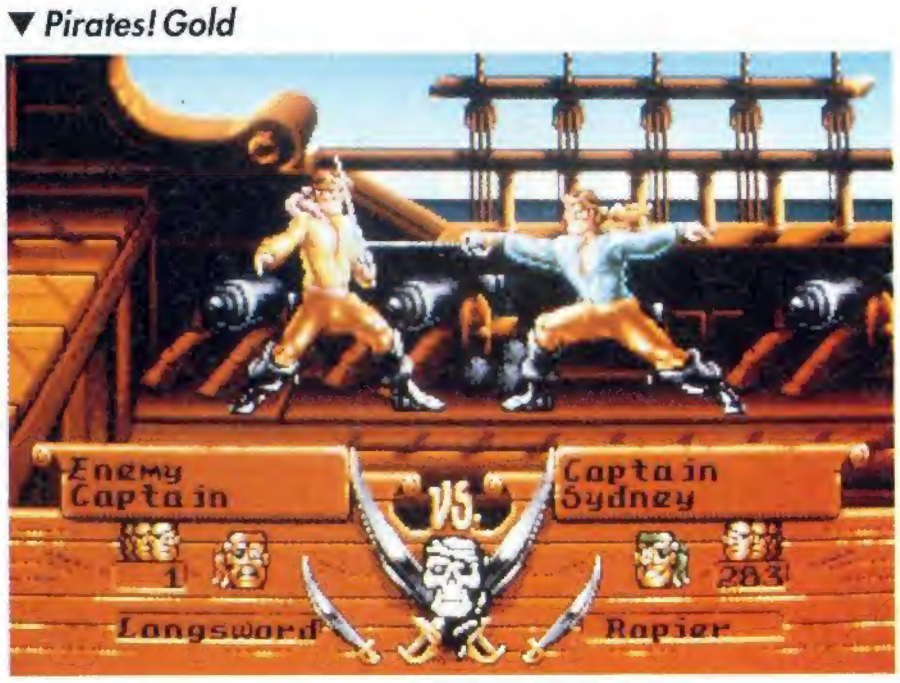
Apropos Mega Drive: Sehr gute Softwareunterhaltung kommt für die Sega-Konsole mit **Pirates! Gold**. Und wenn das Bildschirmfoto auf dieser Seite hält, was das Spiel verspricht (oder war das umgekehrt?), dann darf man zu Recht auf das Ergebnis gespannt sein.

Ist Euch **The Koshan Conspiracy** ein Begriff? Das war bekanntlich der Untertitel zu *B.A.T. II*. Nun wird das Game (mit dem Unter- als Haupttitel) auch fürs CD-Rom erscheinen. Ich hatte bei **UBI Soft** die Gelegenheit, ein bißchen rumzuspielen, und bin recht angetan. Die deutsche Version wird mit deutschen Texten und englischer Sprachausgabe erscheinen.

Höchst ungewöhnlich, aber aus Platzgründen unvermeidlich, daß wir HIER eine Bewertung vornehmen – aber für den Test von **B.O.B.** für's Mega Drive (Preis: **ca. 120 DM**, Hersteller: **Electronic Arts**) war leider kein Platz mehr in dieser Ausgabe. Unser Gesamteindruck: Für Anfänger "Gut" (9), für Fortgeschrittene "Zufriedenstellend" (7).

Und noch 'ne freudige Kunde: **Asterix** wird es sehr bald auch fürs NES geben, nachdem der kleine Gallier bereits auf dem SNES und dem Game Boy Furore machte. Und tschüs!

▼ *Pirates! Gold*



»KONTAKTKARTE«

Ich beziehe mich auf die in ASM ____ /____ auf Seite ____ erschienene
☐ Anzeige ☐ redaktionelle Besprechung
☐ und bitte Sie um weitere **Informationen** über Ihr Produkt ____________
☐ und gebe die nachfolgende **Bestellung** unter Anerkennung Ihrer Liefer- und Zahlungsbedingungen auf:

Menge	Produkt/Bestellnummer	System	à DM	gesamt DM

Absender und Computersystem nicht vergessen

Datum ____ Unterschrift (bei Minderjährigen des gesetzlichen Vertreters)

»KLEINANZEIGENAUFTRAG«

Private Anzeigen: Bis 5 Zeilen 5,– DM, jede weitere Zeile 2,– DM
Geschäftliche Empfehlungen: 10,– DM je angefangene Zeile, zzgl. Mehrwertsteuer
Kreuzen Sie bitte an, in welche Rubrik (s. Karte) Ihre Anzeige gehört, schreiben Sie Ihren Text in die Karte (jedes Kästchen = ein Zeichen, also Buchstabe, Satzzeichen oder Wortzwischenraum). Der Abdruck erfolgt **nur** gegen Vorkasse (Verrechnungsscheck). Bitte veröffentlichen Sie meine Anzeige ☐ **mal** in der nächsterreichbaren »ASM« für
☐ private Zwecke ☐ gewerbliche Zwecke (gewerbliche Anzeigen werden mit **G** gekennzeichnet)

Das ist der Text: *(Bitte deutlich in Druckbuchstaben schreiben!)*

☐ Die Anzeige soll als Chiffre-Anzeige erscheinen (nur möglich bei Privat-Anzeigen) Chiffre-Gebühr 10,– DM zzgl. zum Anzeigenpreis

In dieser Rubrik:
☐ **Biete an** ☐ **Suche** ☐ **Tausch** ☐ **Stellenmarkt/freie Mitarbeit** ☐ Amiga ☐ C64 ☐ ST
☐ Hardware ☐ Hardware ☐ **Verschiedenes** ☐ **Kontakte** ☐ **Clubs** ☐ PC ☐ Konsole ☐ andere
☐ Software ☐ Software

Datum ____ Unterschrift (bei Minderjährigen des gesetzlichen Vertreters)

»ASM-ABONNEMENTS«

(ASM 11/93)

Hiermit bestelle ich ...
Nur f. EG-Ausland: USt.-Id.-Nr.: ....
☐ **ASM** für mindestens 12 Ausgaben (1 Jahrgang) ☐ **ASM** für mindestens 6 Ausgaben (Halbjahresabo)
☐ **ASM-Special** für mindestens 4 Ausgaben (1 Jahrgang)
☐ **Geschenk**-Abonnement (Lost Vikings in Deutsch + 12 Ausgaben ASM)

Inlandpreise: 12 Ausgaben ASM 79,20 DM, 6 Ausgaben ASM 39,60 DM, 4 Ausgaben ASM-Special 35,– DM
Auslandpreise: 12 Ausgaben ASM 95,50 DM, 6 Ausgaben ASM 47,75 DM, 4 Ausgaben ASM-Special 42,– DM

☐ als **Freundschaftswerbung** (Prämie f. Werber: Turrican-Shirt, Laufzeit: 1 Jahr. Man darf sich nicht selbst werben. Der Empfänger darf f. mind. 1 Jahr kein ASM-Abo bezogen haben!)

Lieferanschrift (Hier soll das Abo hin!)
☐ Geschäft ☐ Privat

Vorname, Name

Firma (nur wenn Geschäftsadresse)

Straße, Nr. /Postfach

W O PLZ/Ort *(Bitte genaue Anschrift angeben!)*

Diese Abonnements verlängern sich automatisch um die gewählte Ausgabenzahl, wenn sie nicht sechs Wochen vor Ablauf schriftlich gekündigt werden. Lieferung erfolgt ab der nächsterreichbaren Ausgabe.

Gewünschte Zahlungsweise:
☐ **Bequem und bargeldlos durch Bankabbuchung**

Bankleitzahl

Konto-Nr.

Geldinstitut

☐ **Gegen Rechnung** – zahlbar innerhalb zwei Wochen nach Erhalt (Bitte keine Vorauszahlung leisten – Rechnung abwarten.)

Widerrufsrecht: Ich weiß, daß ich diese Vereinbarung innerhalb von 10 Tagen nach Absendung dieser Bestellkarte (Datum d. Poststempels) beim Tronic-Verlag GmbH & Co. KG, Postfach 1870, D-37258 Eschwege, schriftlich widerrufen kann, wobei bereits die rechtzeitige Absendung meines Widerrufs zur Fristwahrung ausreicht. Ich bestätige dies durch meine zweite Unterschrift.

Datum, Unterschrift des Zahlenden (bei Minderjährigen des gesetzlichen Vertreters)
Bitte unbedingt zwei Unterschriften leisten!

Datum, zweite Unterschrift des Zahlenden (bei Minderjährigen des ges. Vertreters)

! = Top-Angebot ASM-BAZAR 11/93

☐ **U.S.S. Enterprise** (Riesen-Modellbausatz ☐ 1701-A, ☐ 1701-D) à 49,95 DM
☐ **X-Wing** (Riesen-Modellbausatz) à 37,95 DM
☐ **AT-AT** (Klebemodell) à 37,95 DM
☐ **Millennium Falcon** (Klebemodell) à 59,95 DM
☐ **Triceratops** à 29,95 DM
☐ **Tyrranosaurus** à 59,95 DM
☐ **Dimetrodonsaurus** à 25,95 DM
☐ **Ankylosaurus** à 24,95 DM
☐ **Curse of Enchantia** (☐ PC 3,5", ☐ Amiga) à 49,95 DM
☐ **Darkseed** (☐ PC 3,5", ☐ Amiga) à 49,95 DM
☐ **X-Wing** (Snap-Modellbausatz) à 27,95 DM
☐ **Tie-Fighter** (Snap-Modellbausatz) à 27,95 DM
☐ **Star Destroyer** (Klebemodell) à 49,95 DM
☐ **Allosaurus** à 29,95 DM
☐ **Styracosaurus** à 29,95 DM
☐ **Pterandodonsaurus** à 18,95 DM
☐ **Mammut** à 29,95 DM
☐ **Wing Commander (deutsch)** à 47,95 DM
☐ **Day of the Tentacle** à 99,95 DM
☐ **The Lost Vikings (deutsch)** (☐ PC 3,5", ☐ Amiga) à 89,– DM !

PACKS

☐ **AMIGA-Koffer 1** 69,95 DM !
☐ **AMIGA-Koffer 2** 99,95 DM !
☐ **AMIGA-Koffer 3** 49,95 DM !
☐ **C64-Koffer 4** 49,95 DM !
☐ **PC-Koffer 5** 99,95 DM !
☐ **PC-Koffer 6** 49,95 DM !
☐ **Zool-Package** 59,95 DM !

CDs

☐ **Whales Voyage "Maxi-CD"** à 14,95 DM
☐ **Chris Hülsbecks »Shades«-CD** à 23,95 DM
☐ **Chris Hülsbecks »Apidya-Soundtrack«-CD** à 24,95 DM
☐ **Chris Hülsbecks »To be on top...«-CD** à 29,95 DM
☐ **Star Trek "The Next Generation"-Soundtrack (3 CD's)** à 34,95 DM !
☐ **Star Trek "Original-Soundtrack" (3 CD's)** à 59,95 DM !
☐ **"Deep Space Nine CD"** à 31,95 DM !
☐ **Science-Fiction-Soundtracks (4-CD-Box)** à 34,95 DM !
☐ **Reggae Nights Vol. 2** à 29,95 DM !
☐ **Bob Dylan, "Greatest Hits"** à 21,95 DM !

Elektronik

☐ **Magierkugel** à 139,– DM !
☐ **Leviator** à 99,– DM !
☐ **Blutende Hand** à 29,95 DM !
☐ **Roboter** à 89,95 DM !
☐ **Cristal-Light** à 49,95 DM !
☐ **Bio-Uhr** à 19,95 DM !
☐ **Computer-Telefon** à 19,95 DM !
☐ **Magnetic-Games** à 12,95 DM !
☐ **Projektor-Taschenlampe** à 15,95 DM !
☐ **Ladegerät** à 21,95 DM !

HEFTE & Geschenk-Abo

☐ **Das ASM-MEGA-PACK '92** (kompl. Jahrgang 1992 incl. 1 Sammelordner) à 69,– DM
☐ **Das ASM-MEGA-PACK '91** (1-7, 11, 12, incl. 1 Sammelordner) à 55,– DM
☐ **Das ASM-MEGA-PACK '90** (kompl. Jahrgang 1990 incl. 1 Sammelordner) à 60,– DM
☐ **Das ASM-MEGA-PACK '89** (kompl. Jahrgang 1989 incl. 1 Sammelordner) à 60,– DM
☐ **4er-Pack** (ASM Special Nr. 6, 7, 8, 9) à 20,– DM
☐ **folgende ASM/s:** ____/____ ____/____ ____/____ ____/____ **zum Neupreis**
ASM Special Nr. 6 7 8 9 à 7,50 DM 12 14 15 16 17 19 20 à 9,80 DM
☐ **ASM Extra 1** – 30 Sierra-Lösungen ... à 14,80 DM ☐ **ASM Extra 2** – 8 ausführliche SSI-Lösungen à 14,80 DM

T-SHIRTS & ORDNER & Bücher

☐ **Turrican-Shirt** (XL) à 24,95 DM
☐ **Bitmap Brothers-Shirt** (XL) à 28,95 DM
☐ **Electronic Arts-Shirt** (XL) à 23,95 DM
☐ **Don't Panic-Shirt** (XL) à 23,95 DM
☐ **Jurrassic-Shirt** (XL) (gr. Dino Motiv) à 29,95 DM
☐ **Jurrassic-Shirt** (XL) (6 Dinos) à 29,95 DM
☐ **Jurrassic Sweat-Shirt** (XL) à 49,95 DM
☐ **ASM Sammelordner** (weiß, 2 Stck.) 16,80 DM
☐ **Das neue Computer-Haßbuch** 7,50 DM
☐ **Space Rat-Intergalaktisch** 7,80 DM
☐ **Space Rat II-Abgefetzt** 7,80 DM
☐ **Top Secret Hint Book** 7,80 DM
☐ **4er Buch Pack** (Haßbuch, Space Rat I + II, Top Secret) 25,– DM
☐ **'66 Game Boy-Spiele** (200 Seiten Tips, Factsu. Details) 29,80 DM

Sonstiges

☐ ________________ DM
☐ ________________ DM
☐ ________________ DM

+ **Porto/Verpackung** (Inland 6,00 DM, Ausland 16,00 DM)
bzw. NN-Gebühr (9,00 DM!) Gesamtbetrag ____ DM

Bitte beachten Sie, daß bei Nachnahmelieferungen eine **zusätzliche** Nachnahmegebühr anfällt (bei Vorkasse **nicht!**). Nachnahmesendungen ins Ausland sind nicht möglich. Die Lieferung erfolgt schnellstmöglich nach Vorratslage! Für Mehrfachbestellungen bitte Stückzahlen eintragen! Mit Erscheinen dieser Ausgabe verlieren alle anderen Preislisten ihre Gültigkeit. Software ist vom Umtausch ausgeschlossen. Bei Zahlung in Postwertzeichen kann die Bestellung nicht ausgeführt werden.

Wir bitten unsere ausländischen Kunden um Angabe Ihrer USt-Identifikations-Nr. (EG-Länder)

»ABONNEMENT«

Das ist meine aktuelle Adresse. Änderungen teile ich umgehend mit.

Name/Vorname/Firma

Straße/Postfach

W D PLZ/Ort

☐ Freundschaftswerbung (Nur gültig für ASM, **nicht** ASM-SPECIAL!)

Datum — Unterschrift des Werbers (bei Minderjährigen des gesetzlichen Vertreters)

Antwort

Bitte in der jeweils gültigen Postkartengebühr freimachen

Tronic-Verlag GmbH & Co. KG
Abo-Service
Postfach 1870

D-37258 Eschwege

»KONTAKTKARTE«

Name/Vorname/Firma

Straße/Postfach

W D PLZ/Ort

Telefon (Vorwahl/Nummer)

Antwort

Bitte in der jeweils gültigen Postkartengebühr freimachen

Anschrift der Firma, bei der Sie bestellen bzw. von der Sie Informationen erhalten wollen.

Firma

Straße/Postfach

W D PLZ/Ort

»BESTELLKARTE«

☐ Hiermit bestelle ich die umseitig ausgewählten Produkte.

Name/Vorname/Firma

Straße/Postfach

W D PLZ/Ort

☐ Den Betrag bezahle ich mit dem beigefügten Verrechnungsscheck.
☐ Ich bitte um Lieferung per Nachnahme zuzüglich der Nachnahmegebühr (nur innerhalb der BRD).

Datum — Unterschrift (bei Minderjährigen des gesetzlichen Vertreters)

Antwort

Bitte in der jeweils gültigen Postkartengebühr freimachen

Tronic-Verlag GmbH & Co. KG
Versand-Service
Postfach 1870

D-37258 Eschwege

»KLEINANZEIGEN«

Name/Vorname/Firma

Straße/Postfach

W D PLZ/Ort

Diese Karte bitte in einem Umschlag als Brief schicken.

Tronic-Verlag GmbH & Co. KG
Abo-Service
Postfach 1870

D-37258 Eschwege

ACHTUNG!

ACHTUNG!

...oder

BEIDES ZUSAMMEN



Abo + Spiel



99,– DM

ACHTUNG!

ACHTUNG!

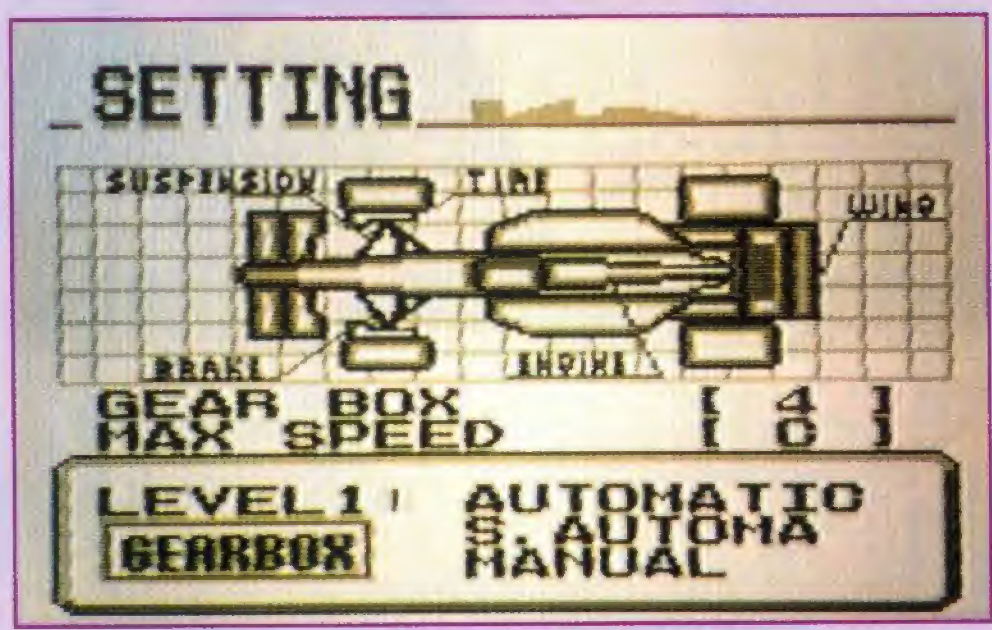
Bitte die ABO-Karte oder die Bestellkarte im Heft benutzen.

F1 Pole Position

(GameBoy)

Test in: **ASM 11/93** (SNES), System: **GameBoy**, empf. VK-Preis: **noch nicht bekannt**, Hersteller: **Ubi Soft**, Frankreich, Muster von: **Hersteller**.

Immer, wenn ich ein Spiel auf dem GameBoy testen muß, denke ich an meine erste Brille und wie es dazu kam. Vor allem, wenn ich dann noch etwas rasantes testen soll. Manchmal aber hat man ja Glück.



▲ *Noch ein Schräubchen hier, ein Mütterchen da...*

Als Elektroniker interessieren mich Module schon, allerdings eher vom Standpunkt des "Chip-Sammlers" aus gesehen. Wenn da Kollege Klaus mit stolzgeschwellter Brust und einer Platine mit diversen Bauteilen bestückt ankommt, stolz verkündet "Hier, direkt aus Fronkreisch – das neue Super-Game für den Daumensarg...", dann taxiert mein Blick schon mal vorsichtig den reinen Rohstoffwert ab. Ich mag eben "richtige Computer" lieber (old fashioned und so...).

Aber, wie schon angedeutet, man sollte vor dem Auslöten der Bauteile ("... läßt sich doch bestimmt ein Druckerpuffer für den Amiga draus machen!") vielleicht doch erst mal das Spiel anschauen. Was ich auch aus irgendeinem Grund (wahrscheinlich, weil das Wortgebilde "Pole Position" mir bekannt vorkam) getan habe.

Immer im Kreis herum

F1 Pole Position ist die Umsetzung des Grand-Prix-Spiels um Männer und Motoren vom Super-NES, einem Rennspiel, das in puncto Action und Reaktionsforderung einiges zu bieten hat. Auf dem GameBoy ist so ein Spiel eine kleine Sensation, bedingt durch die begrenzte LCD-Anzeige mit ihrem groben Punktraster haben sich bis dato nur sehr wenige Spielefirmen an etwas ähnliches gewagt, geschweige denn an ein solch komplexes Rennspiel.

Um es vorweg zu nehmen, UBI-Soft hat mit diesem Spiel dem GameBoy zu einem wirklich ausgefeilten Rennspiel verholfen. Übernommen wurde tatsächlich alles vom Vorbild, darunter die Fahreigenschaften, die durch "Montieren" unterschiedlichen Zubehörs beeinflußt werden können. Man darf die Reifensorte auswählen, den Heckspoiler in der Höhe verstellen, die Bremsen nach eigener Vorstellung einstellen und per Hand oder per Automatik steuern.

Dann geht es auf einen von vielen Rundkursen. Beim Training wird auf Zeit gefahren, vier Runden müssen für eine Qualifikation genügen. Danach wird es dann richtig ernst, man tritt gegen verschiedene Gegner mit bekannten Namen an und muß versuchen, auf der Straße und im Rennen zu bleiben.

Wer will, kann einen kompletten Grand Prix fahren. Dazu werden bekannte Rennstrecken genommen, Trainings- und Übungsrunden gefahren und schließlich Meisterschaften ausgetragen. Grafisch haben sich die Programmierer einiges auf Nintendos Computer-Zwerg geleistet. Die Rennatmosphäre kommt ausgesprochen gut herüber, auch wenn sich die Kurvenfahrten auf insgesamt drei Richtungen (links, rechts, geradeaus) beschränken und die kleinen Lautsprecher nicht mehr hervorbringen als das Geräusch einer von Blähungen geplagten Honigbiene (toller Vergleich, nicht wahr?). Aber es macht Spaß – und das ist wohl die Hauptsache. Für Kurzweil für zwei Leute sorgt F1 Pole Position auch: Mittels des Übertragungskabels kann man gegeneinander Rennen fahren. Diesem GameBoy-Spiel fehlt es weder an Grafik, noch an Spannung.

Ich bin ja selbst erstaunt, aber a) das Modul bleibt so, wie es ist, und b) das Teil bekommt 'nen Hitstern. ■

jb



▲ *Nicht der Schnellste, aber der Lustigste...*

Gesamtnote	10
»GUT«	

ARCHER MACLEAN'S POOL
(PC)

Test in: **ASM 1/93** *(Amiga)*, VK-Preis: **ca. 70 DM**, Hersteller: **Virgin Games**, England, Muster von: **Die Cassette**, 32423 Minden

Man nehme einen Stock, acht bunte Kugeln, einen rechteckigen Tisch mit Löchern an der Ecke und in der Mitte der langen Seitenränder. Dazu ein Glas Bier (oder besser noch eins) – und fertig ist das Pool-Billard.



▲ ***Die Kugel will nicht in das Loch...***

Ganz so einfach, wie sie aussieht, ist die Sache wie so oft nicht. Der Stock nennt sich Queue, die Kugeln sind hochgeschliffene Präzisionsteile, der Tisch ist eine plane, mit Filz überzogene Fläche mit vorgeschriebenen Ausmaßen – nur das Bier bleibt Bier. Die Atmosphäre einer Pool-Billard-Kneipe oder eines Turniers kann man sich jetzt auch für den PC nach Hause holen: Archer Maclean's Pool macht's möglich.

Kugelstoßen...

Pool ermöglicht drei unterschiedliche Spielarten: englisch (8 Kugeln mit Halb- oder Vollfärbung) und zwei Varianten nach amerikanischen Regeln, wobei jeweils zwischen acht oder neun Kugeln ausgewählt werden darf.

Um so richtig Turnierstimmung aufkommen zu lassen, kann man nun auswählen, wieviele menschliche und wieviele vom Computer gesteuerte Personen mitspielen. Angefangen bei der "Solitaire-Version" (alleine gegen den Rest der Welt) bis hin zu acht "richtigen" Teilnehmern läßt sich alles unterkriegen.

Pool orientiert sich programmmäßig fast haargenau an dem ebenfalls von Archer Maclean stammenden Jimmy White's Snooker; die Grafik stimmt – bis auf die (bedingt durch die veränderten Regeln) anderen Kugeln – mit dem vorigen Spiel überein. Gesteuert und gespielt wird wieder mit der Maus. Ein umfangreiches Menü erlaubt die notwendigen Einstellungen von Queue und Blickwinkel – auch das obligatorische Putzen mit der Kreide findet wieder statt.

Technisch gesehen ist Pool eine hervorragend gelungene Adaption des Sportspiels. Auch wenn nur "normale" VGA-256-Farben-Grafik verwendet wird, so fühlt man sich doch schon nach kurzer Zeit wie in der Kneipe nebenan – fehlt eben nur das Bier. Archer Maclean's Pool bekommt einen Hitstern von mir, weil es Spaß macht, eine der wenigen Sportspielsimulationen ist, die man ohne Joystickrüttelei spielen kann, und weil Billard sowieso ein schönes Spiel ist. ■

jb



▲ ***Zweimal Bande, links um die Ecke, quer über die Bahn, hinter die grüne...***

Gesamtnote 11
»SEHR GUT«

MORTAL KOMBAT
(Game Boy)

Test in: **ASM 11/93** *(MD)*, VK-Preis: **79,95 DM**, Hersteller: **Acclaim**, USA, Muster von: **Acclaim**, 81675 München.

Erster Gedanke: Ein stolzer Preis für ein Game-Boy-Spiel. Zweiter Gedanke: Man soll den Kampf nicht vor dem Ende loben. –

Erster Eindruck: Macht irgendwie Spaß, ist aber etwas schwieriger als auf dem Mega Drive. Zweiter Eindruck: Die Hintergrundgrafik ist ziemlich öde, dafür sind die Figuren sehr gut gezeichnet, bewegen sich für meinen Geschmack aber etwas zu träge. Dritter Eindruck: Man kann sich direkt dran gewöhnen. Mist, schon wieder verloren. Vierter Eindruck: in meinen Fingern, vom vielen Knöpfedrücken.



Gesamteindruck: Mortal Kombat ist sein Geld wert. Viel Musik, viel Action, etwas undurchsichtige Steuerung (anfangs) und ansonsten kaum etwas auszusetzen. Hitstern gibt es nicht – denn was teurer ist als andere Game-Boy-Module, sollte schon irgend etwas Besonderes vorweisen – und das kann hier nicht behauptet werden, auch wenn es noch soviel Spaß macht. ■

kate

Gesamtnote 10
»GUT«

Whale's Voyage (PC)

Test in: **ASM 4/93** (Amiga), VK-Preis: **ca. 120 DM**, Hersteller: **NEO**, Österreich, Muster von: **Hersteller**.

Das Raumschiff mit der Form eines Wals geht nun also auch auf dem PC auf Reisen. Das Spielprinzip entspricht dem der "Brüder" auf den Amigas: Mit einer Mannschaft von vier Leuten begibt man sich auf Handelsfahrt durch den Weltraum, lernt verschiedene Planeten und deren Bewohner kennen und tauscht, kauft und verkauft Waren aller Art, um reich zu werden. Begonnen wird mit dem Zusammenstellen einer "Party", wie man es von Rollenspielen gewöhnt ist. Man darf sich seine Mannschaft sogar zurechtclonen, verschiedene Elternteile und Schulausbildungen lassen eine recht gemischte Truppe entstehen.

Das PC-Programm entspricht auch in der Ausführung fast hundertprozentig den Amiga-Versionen, gespielt werden kann hier mit Tastatur oder Joystick. Die Grafik ist nicht das beste, was man gesehen hat, der Sound ebenfalls nicht, trotzdem ist Whale's Voyage das reine Spielvergnügen. Durch die Aufgabe, sich langsam aber sicher ein Vermögen zusammenzuhandeln, wird der Spieler viele Stunden an den Bildschirm gefesselt.



▲ ***Immer an der Wand lang...***

Whale's Voyage ist ein rundherum gelungenes Spiel für alle, die Rollenspiele und Handelssimulationen lieben und so etwas in einem Spiel zusammengefaßt ausprobieren wollen.

Wenn man die ersten Hürden genommen und die ersten Taler verdient hat, kann es passieren, daß man Sonderaufgaben übernehmen muß, das heißt, Aufträge für Geld annimmt. Desweiteren landet man auf bewohnten Planeten und versucht, Aufträge an Land zu ziehen. Wie auch bei den anderen Versionen teilt sich der Bildschirm in mehrere Bereiche, wovon jeder einzelne besondere Kontrollen zuläßt. ■

jb

Gesamtnote	10
»GUT«	

Whale's Voyage (Amiga 1200/4000)

Test in: **ASM 4/93** (Amiga), VK-Preis: **ca. 100 DM**, Hersteller: **NEO**, Österreich, Muster von: **Hersteller**.

Ich habe jetzt schon einige fliegende Wale hinter mich gebracht (Amiga und PC), so daß ich auf weitere Beschreibungen verzichte – die könnt Ihr auch irgendwann nicht mehr lesen. Whale's Voyage macht auf dem A1200 die gleiche gute Figur wie auf den anderen Systemen, also nichts zu bemängeln.

Aber ich darf mich mal über die HD-Installation auslassen, gelle? Also, liebe Programmierer von NEO oder sonstwoher: Warum gibt es wohl von Commodore den "Installer"? Weil der alles brav so anlegt, wie es der User braucht. Und nicht irgendeine Install-Soft, die die kompletten Disks (samt System-Dateien – der A1200 benutzt Kick 3.01!!!) in verschiedenen Verzeichnissen unterbringt und dann noch den Spieler mit einem hämischen "Please insert Disk1: in Drive DF0:" alleine läßt. Also: Beim nächsten Mal etwas system-konformer, bitteschön. Dann bekommt ihr auch einen Extrapunkt!



▲ ***Schau mir in die Augen, Kleiner***



▲ ***Ist diese Walart auch vom Aussterben bedroht?***

Die Grafik des Programmes entspricht meiner Meinung nach der des 32-Farben-Amigas. Zumindest konnte ich keine Änderung zum 256-Farben-Modus deststellen. Das Programm scheint damit nur an der Code des 68020 angepaßt zu sein.

Trotzdem zeigt sich Whale's Voyage von seiner letzten Seite.

Nimmt man die Whale's Voyage auch auf einem A4000 - aber, bitte selbst installieren. ■

jb

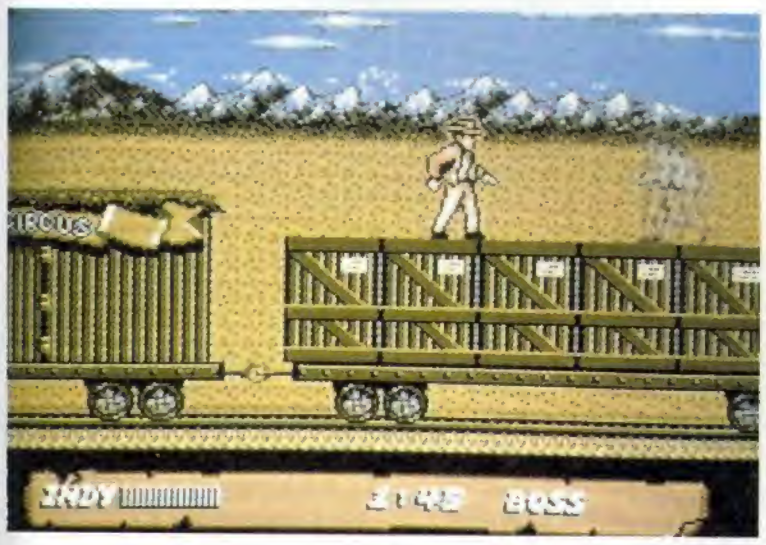
Gesamtnote	10
»GUT«	

NEUAUFLAGE – INDIANA JONES AND THE LAST CRUSADE (NES/Game Boy)

Test in: **ASM 10/89 (Amiga)**, VK-Preis: **lag bei Red.-Schluß noch nicht vor**, Hersteller: **UBI Soft**, Frankreich, Muster von: **Hersteller**.

Vor Jahren von der Firma US Gold umgesetzt, kommt nun der dritte Teil der phantastischen Indy-Abenteuer in die gute Stube. Das französische Softwarelabel UBI Soft hat sich darangesetzt und das beliebte Adventure für die Konsolen NES und GameBoy umgesetzt. Zur Erinnerung:

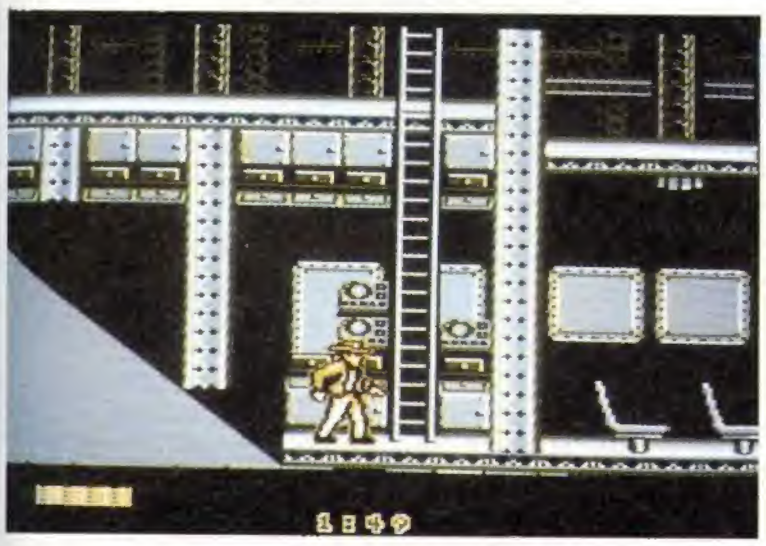
Indys Vater, der gute Professor Henry Jones, ist bei der Suche nach dem heiligen Gral spurlos verschwunden. Diesem Gral, einem Kelch, in dem man eine Art Zaubertrank vermutet, werden ungeheure magische Kräfte nachgesagt – so soll er dem Menschen, der das Elixier zu sich nimmt, ewiges Leben schenken. Indy begibt sich schnurstracks auf den gefahrvollen Weg, um den Gral zu finden und



◀ *Da kommt ja schon wieder einer!*

natürlich seinen Vater aufzuspüren. Doch überall warten gefährliche Gegner und Fallen auf ihn.

Sechs knifflige Level müssen in diesem spannenden Adventure bewältigt werden. Indy muß schon seine ganze Zivilcourage aufbieten, um hier zu bestehen. Die Reise führt Euch in der Rolle des Indy in die tiefsten Höhlen, wo ein wertvolles Relikt auf Euch wartet. Jedes noch so kleine Utensil kann dabei für Euch lebenswichtig sein. Ihr müßt beispielsweise aus einem auf Schienen fahrenden Zirkuswagen, in dem Ihr von allerlei wilden Tieren umzingelt seid, entkommen.



◀ *Wo bitteschön geht's denn hier nach Hollywood?*

Schloß Brunwald ist in Bergsteigermanier zu erklimmen. Dort müßt Ihr die vier verlorengegangenen Schnipsel aus dem Tagebuch des Professors finden und wieder zusammenfügen. Denn dieses Tagebuch gibt Euch wertvolle Hinweise über den Endlevel. Und überall lauern, wie im Film auch, die bösen Nazis. Es gibt allerlei Abenteuer zu bestehen, und eines müssen Indy und mit ihm Ihr als Spieler – im Auge behalten: Sein Vater wurde verwundet, und nur das Elixier des heiligen Grals kann ihn retten.

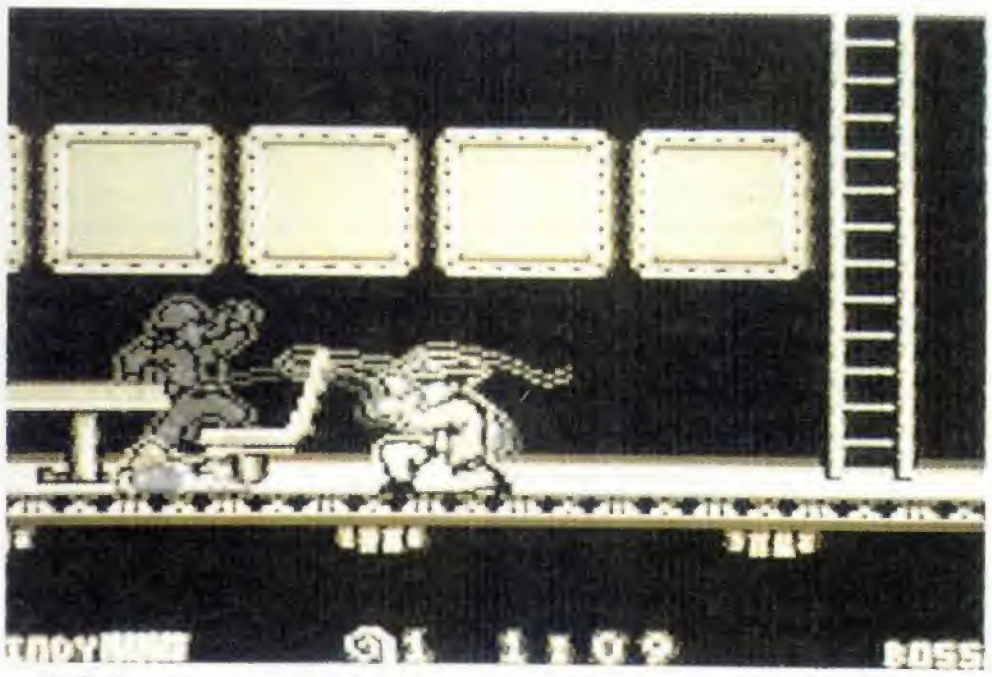
Die NES-Version ist technisch leider nicht allzu überzeugend. Bei Grafik und Sound hätten sich die Entwickler etwas mehr einfallen lassen können. So reicht's bei dieser Umsetzung nur zu einer befriedigenden Gesamtnote.

Gesamtnote 8
»ZUFRIEDENSTELLEND«

Die Game-Boy-Version macht sichtlich mehr Spaß. Die Grafik ist auf dem Mini-Display des Game Boy recht gut zu erkennen, wobei die Spielfiguren, im Gegensatz zu sonstigen Minipixelhelden, recht groß sind. Selbst der altbekannte Indysound ist zwar immer noch typisch Game Boy-dudelig, aber er kommt recht gut rüber.

Bei den Actionszenen haben sich die Entwickler mit den FX doch einige Mühe gegeben: Jeder Punch wird von den entsprechenden Geräuschen begleitet. Alles in allem präsentiert sich die Game Boy-Version weitaus besser und ist allen Fans der netten "Seifendose" durchaus zu empfehlen. Über den Preis können wir uns leider noch nicht auslassen, denn unser Klausi-Mausi hat sowohl die NES- als auch die GameBoy-Version live aus Froankreisch von cher Carole (UBI Soft) mitgebracht; man hat dort noch keinen Preis ausgewürfelt. Komplett betrachtet bekommt dieser Indy von mir ein GUT. ■

vb



▲ *Gib ihm Saures, Indy!*

Gesamtnote 9
»GUT«

HAND &  KOPF

Wer sich auf dem Spielemarkt nicht sehr gut auskennt, wird schon häufig einen Fehlkauf getätigt haben. Das ansprechende Cover, der tolle Begleittext oder gar der fetzige Werbespot versprechen oft mehr, als das Spiel dann halten kann. Das ist ärgerlich, vor allem, wenn so ein Spiel mittlerweile um die 50 DM kostet. Viele Spieler verlassen sich daher gerne auf die Empfehlungen der Jury "Spiel des Jahres", die alljährlich – neben dem Spiel des Jahres – auch eine Auswahlliste veröffentlicht, die für jeden Geschmack etwas bietet. Auch in diesem Jahr hat die Jury ganze Arbeit geleistet und einige hervorragende Spiele ausgezeichnet, die zum Teil an dieser Stelle bereits vorgestellt wurden. Für die Freunde anspruchsvoller Taktik- und Strategiespiele sollen jetzt zwei weitere folgen.

Von Rittern und Künstlern

RHEINGOLD

von: **Reinhard Herbert**, für: **3-5 Spieler ab 9 Jahren**, VK-Preis: **ca. 50 DM**, Hersteller: **Jumbo Spiele**, 58849 Herscheid.



▶ ***Rheingold: Harter Kampf um die deutsche Weinstraße***

Um die Vorherrschaft auf den Burgen am Rhein geht es in dem Strategiespiel **Rheingold** von Reinhard Herbert. Noch wehen stolz die Wimpel der einzelnen Burgherren vom Turm, doch wehe, Scharen von marodierenden Raubrittern in den Farben der bis zu fünf Mitspielern durchziehen das Rheintal, sammeln sich zu größeren Haufen und versuchen, Burg um Burg einzunehmen. Dazu müssen sie allerdings doppelt so viele Mannen versammeln, wie drinnen zur Verteidigung aufgeboten werden können.

Unterschiedlich stark sind die Besatzungen, aber die stärksten Burgen haben auch den höchsten Wert. Ist eine Burg gefallen, bleibt ein Teil der Eroberer als Besatzung zurück und wird zusätzlich durch einen Schild verstärkt, dessen Wert erst einmal geheim bleibt. Zusätzlich machen sich die gegnerischen Raubritter gegenseitig das Leben schwer. Treffen zwei Scharen aufeinander, wird die kleinere ohne viel Federlesen aufgeknüpft, d.h. vom Brett gejagt. Trifft ein größerer Trupp auf eine bereits eroberte Burg eines Konkurrenten, kann es schnell zu einer erneuten Belagerung kommen.

Doch ganz so leicht wie die alten Burgherren lassen sich die neuen nicht überrumpeln. Ihre Stärke, durch den Schild erhöht, kann nur schwer eingeschätzt werden, was oft eine unliebsame Überraschung für die Belagerer bedeutet. Gehen auf diese Art ganze Kontingente von acht oder zehn Rittern verloren, bedeutet das einen herben Verlust, kann man doch pro Runde nur einen neuen Ritter rekrutieren. Dieser erscheint nach Würfelergebnis auf einem von sechs möglichen Startfeldern, was die Vorausplanung deutlich erschwert.

Das Sammeln in großen Trupps, selbst schwer angreifbar und eine stete Bedrohung für die anderen, ist eine Hauptaufgabe in diesem Spiel. Aber man muß auch die Konkurrenz ständig im Auge behalten, denn sind alle Burgen bis auf eine erobert, ist auch schon alles vorbei. Diese letzte Burg ergibt sich dem Eroberer der vorletzten Burg, und es wird abgerechnet. Wer nun insgesamt die wertvollsten Burgen besetzt hält, ist nicht nur der gnadenloseste Raubritter der Gegend, sondern auch Sieger des interessanten Strategiespiels.

Modern Art

von: **Reiner Knizia**, für: **3-5 Spieler ab 10 Jahren**, VK-Preis: **ca. 60 DM**, von: **Hans-im-Glück-Verlag**, 80809 München.



Modern Art: Moneten machen mit moderner Malerei

Raubritter moderner Prägung tummeln sich bei Modern Art auf dem internationalen Markt. Die moderne Kunst ist das Objekt der Begierde in diesem Versteigerungsspiel von Reiner Knizia. Allerdings geht es den Kunsthäusern Europas nicht um die Kunst an sich oder um die Förderung junger Talente. Dies geschieht nur nebenbei, während – wie im richtigen Leben – nur eines wirklich zählt: das Geld.

Jeder Spieler vertritt eines von fünf europäischen Kunsthäusern, in deren Kellern sich Gemälde junger, unbekannter Künstler, z.B. Karl Gitter oder Lite Metall stapeln. Diese Bilder werden nun reihum auf den Markt gebracht und unter allen Kunsthäusern versteigert. Jede solche Veröffentlichung eines Künstlers steigert natürlich seinen Ruf und damit seinen Wert.

Ist das fünfte Kunstwerk eines Malers, wir nehmen einmal den Popart-Meister Yoko, auf dem Markt, ist die erste Runde beendet. Kluge Einkaufspolitik macht sich jetzt bezahlt, denn jedes ersteigerte, sprich ausgehängte Yoko-Werk bringt nun stolze 30.000 Währungseinheiten pro Bild. Für die beiden weniger berühmten Konkurrenten, in unserem Beispiel nehmen wir Krypto und Christin P., erhält das ausstellende Kunsthaus immerhin noch 20.000 bzw. 10.000 Einheiten pro ausgehängtes Werk, die beiden letzten Kunstrichtungen, also die Werke von Karl Gitter und Lite Metal, sind am seltensten versteigert worden und bringen demnach kein Geld ein.

Alle Bilder werden nun abgehängt – sprich: abgelegt. Jedes Kunsthaus bekommt einige neue Exponate in den Keller zu den bis jetzt noch nicht versteigerten/veröffentlichten Werken, und eine zweite Verkaufsrunde schließt sich an. Am Ende stehen wahrscheinlich neue Stars fest, denn von jedem Künstler ist nur eine begrenzte Menge von Werken auf dem Markt. Nehmen wir diesmal Krypto als Megastar mit fünf Veröffentlichungen, so bringt jedes seiner Bilder 30.000 plus die 20.000 Einheiten aus der letzten Runde, macht 50.000 pro Bild. Lite Metal als Newcomer sahnt die 20.000 ab, und Christin P., wieder drittplaziert in der Künstler-Hitliste, addiert zu den vorhandenen 10.000 weitere 10.000 Einheiten hinzu. Sammler von Yoko und Karl Gitter gehen leer aus, da nützt auch der vergangene Ruhm Yokos nichts. Noch zwei weitere Verkaufsrunden folgen, dann ist der Kunstmarkt erschöpft. Was jetzt noch im Keller liegt, wandert auf den Müll; allein der schnöde Mammon zählt. Wer gut versteigert und klug eingekauft hat, darf sich als neuer Kunstpapst feiern lassen.

Bei diesem Spiel aus dem Hans-im-Glück-Verlag stimmt einfach alles. Die Karten mit den einzelnen Kunstwerken sind ein Genuß, und so wird im Spiel viel über den persönlichen Geschmack und die Vorliebe für den einen oder den anderen Maler diskutiert. Fließt diese Diskussion in das Spiel mit ein ("Was, 17.000 soll ich für dieses seichte Blümchenmotiv zahlen?"), bringt das die Stimmung erst richtig in Fahrt.

Ein genialer Kunstgriff war es auch, die Kunstwerke auf verschiedenste Arten versteigern zu lassen, die dem jeweiligen Bild fest zugeordnet sind. Und es kann schon sehr entscheidend sein, ob man einen festen Preis ansagen kann, den zahlt, wer zuerst akzeptiert, oder ob alle ihr Gebot blind in der Faust abgeben. So wählt man die Kunstwerke, die man versteigern will, nicht nur danach aus, was gerade en vogue, also teuer ist, sondern auch nach ihrer jeweiligen Versteigerungsform. Gerne bietet man natürlich den Künstler an, von dem man selbst schon etwas ersteigert hat, um den Wert des ersteigerten Bildes zu erhöhen. Aber so schlau ist die Konkurrenz allemal.



Modern Art: Wer beweist am meisten Kunstverstand?

Eigentlich wird Modern Art mit jedem Spiel spannender und ist dementsprechend suchtverdächtig. Es entwickelt sich nämlich ein immer neuer Spielverlauf, und am Ende ist es oft überraschend, wer nun tatsächlich das meiste Geld vorweisen kann. ■

Martin Wehnert

C-L-U-B-S

Für alle vereinsamten, kontaktarmen User ist hier unser Clubverzeichnis. Wer seinen Club eintragen lassen möchte, muß uns lediglich einen Brief mit den notwendigen Angaben und seiner Unterschrift schicken. PLK-'Adressen' werden allerdings nicht anerkannt, und Gewähr für die Richtigkeit der gemachten Angaben könnt Ihr von uns auch nicht fordern! Übrigens sollte Euer Club mindestens zehn aktive Mitglieder aufweisen können. Wo kämen wir denn sonst hin? Also, Panchos, setzt Euch an den Tisch und nehmt einen Wisch!

ASM, CLUBS, Postfach 1870, 37258 Eschwege

Name: IAUC (Internationaler Amiga User Club)
Anschrift: Thomas Linecker, Hohnhart 78, A-5251 Höhnhart
Systeme: Amiga 500, (speziell) Amiga 600
Bedingungen: Alter mind. 12 Jahre, Besitz eines Amiga 500 o. Amiga 600, Aufnahme 15 DM (100 öS), jährl. 10 DM (70 öS)
Leistungen: Tips, Tricks, Regeln, Club-Infos, Soft-Tausch, Sammelbestellungen, Anfängerhilfe, Kontakte, Verleih von Soft, ev. Komplettlösungen. Suche aktive Clubber, die Club mitschmeißen.

Name: Headlong
Anschrift: Postfach, CH-3360 Herzogenbuchsee
Systeme: Amiga
Bedingungen: mtl. 5 SFr/7 DM/50 öS (Ausland Vorkasse!)
Mitglieder: ca. 50
Leistungen: mtl. 2 Disks. Tips&Tricks, Kleinanz., Hard- u. Software, PD, Demos, CDTV-Soft, Tauschbasar, Scanner-, Sampler-, Action-Replay-Service, Sammelbestellungen

Name: No Crack
Anschrift: Tofalo Giacomo, Neuchlenstr. 26B, CH-9202 Gossau
System: Amiga
Bedingungen: 35 Fr im Jahr
Mitglieder: 35
Leistungen: mtl. Clubdisk, Mailing, Demo- und PD-Pool u.v.m.

Name: PC-Power-Club
Anschrift: Michael Jatzke, Nr. 18, 02699 Lippitsch
Systeme: PC
Bedingungen: mtl. 5 DM
Mitglieder: 12
Leistungen: mtl. Clubmag, Tips u. Tricks, Geburtstagsüberraschung, Clubkarte usw.

Name: Amiga Time
Anschrift: Tion Patzelt, Dorfstraße 61, 04626 Vollmershain
Systeme: Amiga, CD-32m. Laufwerk
Bedingungen: jährl. 50 DM
Mitglieder: 37
Leistungen: mtl. 2 akt. Disks mit PD, Demos usw., Clubmag

Name: LucasArts-Fan-Club
Anschrift: Claus Holzheu, Heerstr. 78, 27478 Cuxhaven
Systeme: PC, Amiga, Atari
Bedingungen: mtl. 10 DM
Mitglieder: 86
Leistungen: mtl. Clubmag, Infos, Tips u. Lösungen zu allen Spielen, Geburtstagsüberraschung, günstiger Soft- und Hardwareeinkauf

Name: Brainbyte
Anschrift: Stefan Koop, Auf der Bult 4a, 27574 Bremerhaven
Systeme: PC
Bedingungen: keine
Mitglieder: 10
Leistungen: Disk (alle 45 Tage), Hotline, Letterline, Clubkarte, Gewinnspiele

Name: Atari-ST-Computer-Club Nr. 1
Anschrift: Meik Bekemeier, Theodor-Fontane-Str. 4, 32584 Löhne, Tel.: 05732/4201
Systeme: Atari ST
Bedingungen: mtl. 5 DM
Mitglieder: 16
Leistungen: PD-Bibliothek, mtl. Clubmag, Sammelbestellungen, kostenl. Kleinanzeigen, Clubkarte, clubeigene STs, Tips

Name: APC (Amiga PC)
Anschrift: Alexander Niewels, APC, Arminiusstr. 3a, 33175 Bad Lippspringe
Systeme: Amiga 500, PC
Bedingungen: Aufnahme 3 DM, mtl. 5 DM
Leistungen: mtl. Clubzeitung je nach System, Jahrestreffen, Geburtstagsüberraschung, hohe Prämien, Hard-und Software-Service

Name: APCE Software – Hardware
Anschrift: Ole Brandenburg, Am Wendebach 3, 37581 Bad Gandersheim
Systeme: PC und Amiga
Bedingungen: mtl. 1 DM für Infos
Mitglieder: 41.
Leistungen: akt. Infos zu Soft- und Hardware (Amiga, PC; Schwerpunkt: Entertainment auf Amiga), Software-An- und Verkauf, PC-Reparaturen u. -aufrüstung

Name: Atari TOS Games Club
Anschrift: Andreas Knopf, Heckenbeckerstr. 1b, 37581 Gandersheim
Systeme: alle TOS-Rechner
Bedingungen: keine
Leistungen: Spieleverleih, TOS-News, PD-Bibliothek, Bestellungen in GB, Clubmags

Name: ASM (Amigas Super Maus)
Anschrift: C. Hamel, Kahlbergstr. 26, 37589 Kalefeld 7
Systeme: Amiga 500, 600
Bedingungen: 10 DM Aufnahme, mtl. 5 DM, mind. 8, höchst. 16 Jahre alt
Mitglieder: 13
Leistungen: 2mtl. Clubmag, mtl. Disk, Kontakte, Malwettbewerb usw.

Name: Nintendo-User-Club
Anschrift: Tobias Märker, Stettiner Weg 22, 44625 Herne
Systeme: GameBoy, NES, SuperNES
Bedingungen: 2 DM f. Clubmag
Mitglieder: 114
Leistungen: 2mtl. Clubmag, Hotline, Verleih, Tauschbörse, Nintendo-News, Spieletests usw.

Name: Super Magicom Tigers
Anschrift: Nico Pothmann, Mont-Cenis-Str. 121, 44627 Herne
Systeme: SuperNES, GameBoy
Bedingungen: mtl. 3 DM
Mitglieder: 19
Leistungen: Clubmag, Messebesuche, alle Spiele aus Japan u. USA 1-2 Monate vorab, Spiele- und Backup-Geräte-Verkauf

Name: Shark Byte Entertainment Software
Anschrift: c/o Jörg Benne, Krekelerweg 13, 45276 Essen, Tel.: 0201/502990 (Di/Do ab 16 Uhr)
System: Amiga
Bedingungen: nur Programmierer oder Grafiker
Mitglieder: 14
Leistungen: Entwicklung von Computerspielen und deren Verkauf an Software-Firmen

Name: Adventure- u. Rollenspiel-Club Bocholt
Anschrift: Sascha Gutt, Alemannenstr. 21, 46395 Bocholt
Systeme: alle PCs und Amigas
Bedingungen: 10 DM Aufnahme, jährl. 30 DM
Mitglieder: 27
Leistungen: mtl. Clubmag, PD- und Share-Versand, günst. Bezugsmöglichkeiten für Adv. und Rollenspiele, Spielhilfen, Komplettlösungen, Wettbewerbe u. jährl. Verlosung eines Top-Rollenspiels

Name: Amiga-Club
Anschrift: Daniel Gaethke, Hohenzollernstr. 94, 46395 Bocholt
Systeme: alle Amigas vom 500 bis 4000
Bedingungen: mtl. 5 DM
Mitglieder: ca. 48
Leistungen: mtl. Clubdisk m. PD-Prg., Infos, Tips, Tricks, kostenl. Kleinanz., Soft-/Hardware-Verkauf (Sonderkonditionen), Anfängerhilfen, Beratung

Name: amiga cd 32-club
Anschrift: Alt Breinig 13, 52223 Stolberg
Systeme: alle Amigas mit Kick 1,2/1,3, Amiga CD-32
Bedingungen: jährl. 20 DM (Mag/2 Disks), jährl. 50 DM (Mag/10 Disks), jährl. 20 DM (Mag m. CD-32-Anh.), keine absoluten Anfänger
Leistungen: halbjährl. Mag, Sammelbestellungen, ab u. zu kostenl. Sonderhefte/-disks, frische ChupaChups

Name: P-G-D (Professional Game Development)
Anschrift: Tournisauel 55, 53797 Lohmar
Systeme: PC, Amiga
Bedingungen: 10 DM Aufnahme, mtl. 3 DM
Mitglieder: 12
Leistungen: Schwerpunkt Programmieren v. kommerz. Spielen, Erfahrungsaustausch, Wettbewerbe, Einsteigerhilfen (n. Amiga), Sammelbestell. usw.

Name: noch namenlos
Anschrift: Tobias Anton, Kanzlerweg 5, 55291 Saulheim, Tel.: 06732/3558
Systeme: PC (ab 286), C64
Bedingungen: 10 DM Aufnahme, mtl. 5 DM
Mitglieder: 12 aktive
Leistungen: Spielebestellungen (auch per Tel.; bis 40% Nachlaß z. empf. VK-Preis, keine Zustellgebühren), Tips, Tricks, Geburtstagsüberraschung, mtl. kostenl. Glubmag, Programmierhilfen, Treffen mit Turnieren (geplant), Preisausschreiben

Name: Mega-Club
Anschrift: Michael Kissel, Schützenstr. 24, 57610 Altenkirchen
System: Mega-Drive
Bedingungen: 30 DM Aufnahme, 20 DM jährl.
Mitglieder: 10
Leistungen: Tips u. Tricks in mtl. Mag, Infoblatt über Club-Aufgaben, Geburtstagsüberraschungen, Jahresalbum u.-Kontaktherstellung

Name: Internationaler LYNX-Club
Adressen: Deutschland: Hans-Jörg Sebastian, Siegfriedstr. 3, 61389 Schmitten;
Niederlande: Leon Stor, Vanenburg 2, Ugemelen, Apeldorn;
Österreich: Ernst Fürthaller, Hafnerstr. 6, A-7020 Linz; Schweiz: Swiss-LYNX-Info-Club, Eugen Rodel, Sängeliweg 45, CH-4900 Langenthal;
System: Atari Lynx!!!
Bedingungen: Anmeldegebühr 5 DM
Leistungen: kostenl. Infos zum Club (nur gegen frankierten, adressierten Rückumschlag!), internationaler Informationsaustausch, Clubmag (Infos, Spiele-Tests, Kleinanz., Hot-News, Beschreibungen...), Pool (Infos über mehr als 100 fertige oder geplante Module – auch von 17 Fremdanbietern, Tips, Paßwörter u. Karten zu den Spielen, Mitgliederinfos, Highscore-Liste...), Modul-Verleih, günstige Bezugsmöglichkeiten für alle Module u. Zubehör, Modul-Börse, Kontakte zu anderen LYNX-Spielern (Comlynx-Freunde), gute Kontakte zu ATARI (akt. Infos), Treffen u. Turniere (geplant), Kontakte zu weiteren Ländern u. LYNX-Clubs gesucht!

Name: PC Pharaos
Anschrift: Ralph Führer, Dieselstr. 5, 63071 Offenbach
Systeme: PC
Bedingungen: mtl. 5 DM o. jährl. 52 DM
Mitglieder: 28
Leistungen: 2mtl. 2 prallgefüllte Disks, Tips&Tricks, Kleinanz., Hotline, kostenl. selbstgeschriebene Rollenspiele, Highscores, reg. Pannenservice, halbjährl. Katalog (Spiele, Progs, CDs, Poster)

Name: Zeta Club
Anschrift: Alexander Fabbian, Carl-Benz-Str. 6 C, 64625 Bensheim
Systeme: C64
Bedingungen: C64 mit 5,25"-Floppy, 5 DM Aufnahme, mtl. 5,50 DM
Mitglieder: ca. 100
Leistungen: mtl. 2 Disks, Clubmag auf Disk, Sammelbestellungen, über 200 PD-Disks z. Selbstkostenpreis

Name: Red – ANGEL
Anschrift: Willi Akdeniz, Siemensstr. 34, 65549 Limburg
Systeme: PC
Bedingungen: mtl. 5 DM, nur für Gays
Mitglieder: 14
Leistungen: mtl. Clubmag, 3mtl. Diskmag, jährl. Clubparty, Geburtstagsüberraschung, Sammelbestellungen, kostenl. Clubinfo gegen 1 DM Rückporto

Name: Commodore-Computer-Club Goldener Grund e.V.
Anschrift: Wolfgang Rathgeber (Ralf Rudolf), Postfach 1126, 65607 Brechen
Systeme: PC und Amiga
Bedingungen: 10 DM Aufnahme, jährl. 70 DM
Mitglieder: ca. 60
Leistungen: Tips zu Soft- u. Hardware, vergünstigte Bestellungen, Spieleverleih, PD-Sammlung, Anfängerkurse, Bibliothek mit Amiga-Magazinen, Clubtreffen 2mal wöchtl. im eigenen Clubhaus, Sondertreffen (Clubmeisterschaften, Messebesuche etc.)

Name: Computer-Club 2000
Anschrift: Postfach 1244, 66922 Pirmasens, Tel. 06331/76039, Fax: 06331/75243
Systeme: PC und Amiga
Bedingungen: mtl. 5 DM
Mitglieder: 19
Leistungen: 2mtl. Clubmag, Einkaufsrabatte bei Hard u. Soft, PD, Clubtreffen, Problemhilfen usw.

Name: Computer-Club 2000
Anschrift: Postfach 1244, 66922 Pirmasens
Systeme: PC und Amiga
Bedingungen: mtl. 5 DM
Leistungen: 2mtl. Mag., Rabatte bei Hard- u. Software, Hilfe bei Problemen etc.

Name: High End – Der PC- und Macintosh Club
Anschrift: c/o Jan Feldkircher, Riedstr. 31, 73105 Dürnau
Systeme: PC und Macintosh
Bedingungen: jährl. 20 DM, je 2 DM f. PD-Disks
Mitglieder: 20
Leistungen: 2mtl. Clubmag m. Tests, Infos, Kleinanz. PD- und Shareware-Disks

Name: Amiga Kreativ Club (AKC), Programmierer Club Amiga (PCA)
Anschrift: AKC+PCA Info, c/o Diethegen Sum, W.-Steinacherstr. 3, 77790 Steinach
Systeme: alle Amigas (vom A4000 bis A500)
Bedingungen: jährl. 65 DM für beide Clubs
Mitglieder: 37
Leistungen: regionale Clubtreffen und PD-Copy-Parties, PD-Pool, jährl. Clubmag., Hotline, eigene PD-Serie, Programmier-Projekte, vergünstigter Einkauf von Hard- und Software, Preisausschreiben, Club-Mailbox (geplant), Kurse für C, Assembler und andere Sprachen, Erfahrungsaustausch zwischen einzelnen Amigos u.s.w., weitere Informationen gegen 2 DM in Briefmarken. Anfragen von Firmen und anderen Clubs zwecks Zusammenarbeit erwünscht!

Name: Software 4000
Anschrift: Hans-Jörg Braun, Diersburgerstr. 32, 77948 Friesenheim
Systeme: alle Amigas
Bedingungen: 3 DM Aufnahme, mtl. 5 DM
Mitglieder: 12
Leistungen: mtl. Clubmag usw., Infos gegen Rückporto

Name: Videocom
Anschrift: Vitali Thomas, Reiterweg 3, 82031 Grünwald
Bedingungen: mtl. 6 DM (3 DM Post); Österreich 50 öS (Scheine im Umschlag!; 4,20 DM Post)
Mitglieder: 11
Leistungen: Clubcard, 2mtl. Clubmag, Sonderhefte, mtl. Tricksheft, Flohmarkt, Preisausschreiben, Spielehotline, Kleinanzeigen, Moduleverleih, Hotline, evt. Poster halbjährl., spielbare Demos für PC, Wettbewerbe, Umfragen etc.

Name: Amiga-Computerclub APC&TCP
Anschrift: Dorfstraße 17, 83236 Übersee, Tel.: 08642/6279 (ab 20 Uhr), Mailbox: 08642/1336
System: Amiga
Bedingungen: keine
Mitglieder: ca. 400
Leistungen: Mag, PD/Low Cost, Karte, Parties

Name: Amiga Megaworld Club
Anschrift: Rainer Nawratil jun., Muttenthalerstr. 4, 89420 Höchstädt
Systeme: Amiga
Bedingungen: mtl. 5 DM
Mitglieder: 12
Leistungen: mtl. Clubdisk (Spieletests, Anfängerhilfen, PD-Serien, PD-Pool, Sounds, Demos, Grafiken, Berichte, Wettbewerbe usw.

Name: RTS Programmer Club
Anschrift: Thomas Helbing, Hagenstr. 6, 90530 Wendelstein
Systeme: alle Atari STs, Falcon, in Zukunft auch PCs
Bedingungen: keine Beiträge, Programmiererfahrungen
Mitglieder: 20-25 aktive
Leistungen: Club-Programmiermagazin auf Diskette, Programmierkurse, Tips, Listings, Utilities, Bibliotheken, Kleinanzeigen, Erfahrungsaustausch, Hilfestellungen, gemeinsame Programmprojekte (Infos gegen 1,50 DM Rückporto)

Name: A.U.D.I. (Amiga User Deutschland Inc.)
Anschrift: c/o Conrad Hahl, Königswiesenweg 2, 93051 Regensburg
Systeme: Amiga
Bedingungen: 10 DM Aufnahme
Mitglieder: 49
Leistungen: 24-Std-Mailbox (ISDN: 0941/9495291), Diskmag, Digi-Service, gr. Rabatte, Farbbandrecycling, gr. PD-Pool

Name: Meininger PC-Fan-Club
Anschrift: R. Pfeifer, Weingartental 12, 98617 Meiningen, Tel.: 03693/2819, Fax: 03693/471196
Systeme: PC
Bedingungen: unterschiedlich
Mitglieder: 15
Leistungen: mtl. Clubmag m. 3 Disks, Soft-/Hardwarehilfen, Kleinanz., Soft-, Zeitschriften-, Buchverleih, (OCR-)Scanservice usw. Info gegen 2 DM in Briefmarken

ULTIMA VIII: PAGAN
-Preview-

System: **PC**, Hersteller: **Origin**, USA, Muster von: **Hersteller**.

Avatar auf Abwegen

Zehn Minuten vor dem allerletzten Redaktionsschluß erreichte uns erstes Material zu Ultima VIII, das wir Euch natürlich nicht vorenthalten wollen.



▲ *Infernalisch, oder?*

Zuerst hatte ich ja gar nicht geglaubt, daß wir noch rechtzeitig Material zu Ultima VIII bekommen. Nun, hier ist der Beweis für das Gegenteil:



▶ *Neue Perspektive sorgt für glorreiche Grafikmomente*

Diesmal verschlägt es Avatar nach Pagan, eine Stätte, in der der Guardian sozusagen seinen ersten Wohnsitz hat. Der Guardian, der bereits in Ultima VI und VII seine Launen hatte, soll hier nun zur Höchstform auflaufen. Zwar konnte Held Avatar in Teil VII.1 die Pforte für den Schurken versiegeln, aber das machte den Erzbösewicht nur richtig sauer.

In Teil VIII wird sich der Guardian unseren nichtsahnenden Helden greifen und ihn recht unsanft auf Pagan absetzen. Dort gelten nun völlig andere Werte als in Britannia (Britannia-Freaks, Achtung: Umdenken ist angesagt!).

Technisch wird sich das Game mit ultimativen (nettes Wortspiel) Neuerungen zeigen. Nicht nur die Perspektive wird geändert. Handlung, Schauplätze, Personen und Möglichkeiten sollen wesentlich detailreicher rüberkommen. Unter anderem wird das Game jetzt in Echtzeit ablaufen. Sprich: Keine Pause mehr, wenn man sich im Inventory umsieht.



▲ *Echtzeit, auch wenn im Inventory gestöbert wird*

Die Detailfülle soll aber auf Kosten des Terrains gehen, das nun wesentlich kleiner sein wird als in den vorherigen Ultima-Teilen. Dennoch munkelt man, daß sich 30 MB auf der Festplatte nur mit diesem Spiel befassen sollen. Die optimierte Steuerung aus den Teilen VII.1 und VII.2 wird übrigens übernommen. Ansonsten verspricht Ultima-Macher Richard Gariott wieder einmal eine packende Story mit Avatar und dem Guardian. Fest steht auf jeden Fall: Ab Frühjahr '94 geht Ultima auch in Deutschland in die achte Runde. Ein paar mehr Infos findet Ihr übrigens im Messebericht zur ECTS. ■

cus

Software 2000 auf Schatzsuche

Buchstäblich in letzter Minute erhielten wir drei brandaktuelle News von SOFTWARE 2000. Lizenzvertrag, Kolumbus und Fußball sind die Schlagwörter.



▲ *Der Schatz im Silbersee*

Die Schweizer Firma **Linel** und **Software 2000** haben einen Lizenzvertrag unterzeichnet, wodurch sich das Eutiner Softwarehaus verpflichtet, die von Linel entwickelten Karl-May-Titel zu veröffentlichen. Den Anfang macht **Der Schatz im Silbersee**, den wir in der nächsten ASM genauer unter die Lupe nehmen werden. Als Erscheinungstermin wurde der November 1993 (PC und Amiga) genannt.

Der Amiga-Version-Programmierer und die Grafiker dieses Games und des Eishockey-Managers haben gemeinsam für Software 2000 die Wirtschafts-Simulation **Christoph Kolumbus** entwickelt. Auch hierzu demnächst mehr; fertig werden soll es zum gleichen Termin wie das vorgenannte Spiel.

Last but not least die gute Nachricht für alle Fußball-Freunde: Über 3000 Zuschriften und über 25000 Verbesserungsvorschläge und Hinweise nahmen sich die Eutiner zu Herzen und setzen ihre erfolgreiche **Bundesliga Manager**-Reihe fort. Den neuen Titel wird Software 2000 als Weltpremiere auf der Computer '93 in Köln präsentieren, die vom 5.-7.11. läuft. Wir werden für Euch dabei sein. ■

kate

Back to the Roots



Infocoms Textadventures haben Kultstatus unter den Adventure-Fans. Als sich vor knapp zehn Jahren zum ersten Mal die Tore des unterirdischen Königreiches Zork für Telespieler öffneten, war ein neues Genre geboren. *Ausgestattet mit üppigen* Texten von mittlerer Taschenbuchlänge und einem nahezu unglaublich leistungsfähigen Parser, bannten diese ersten Computeradventures C64- und Apple-II-Freaks für Monate an den Bildschirm. Und jetzt heißt es Kopf einziehen für Roger Wilco, Guybrush Threepwood und andere bekannte Helden: Zork ist wieder da und hat in der zehnjährigen Ruhepause einiges an Präsentation und Bedienungskomfort dazugewonnen.

Das waren noch Zeiten, als man zum Spielen eines Computeradventures mehr Tasten des Keyboards benutzen konnte als "I", "N", "S", "T", "A", "L" und den Doppelpunkt. Eine typische Adventuresession lief beispielsweise folgendermaßen ab:



▲ *Redakteursdenkmal*

"You are standing in front of a house with a green door, to the left is a forest, the pathway continues to the south."

Woraufhin der Computerspieler *"Open the door, then enter the house"* eingab und der Computer erwiderte:

"I don't know how to 'the' anything."

Das grundsätzliche Rätsel, das damals alle Adventures begleitete, lautete "Wie sag ich's meinem Rechner?". Kein Wunder also, daß die prähistorischen Textabenteuer im Laufe der Jahre von einfach zu bedienenden Grafikadventures abgelöst wurden. Schade eigentlich, denn was Infocom so an Stories drauf hatte, konnte sich echt sehen lassen. Noch heute finden sich die abgefahrenen Rätsel, die mit der Infocom-typischen, humorvollen "Um-die-Ekke-gedacht"-Logik gelöst werden müssen, in jedem besseren Adventure wieder.

RETURN TO ZORK
-Preview-

System: **PC-CD-ROM**, Hersteller: **Infocom**, USA, Muster von: **Hersteller**.

Aber so tot wie allseits vermutet, sind die Zorkianer doch nicht. Nach knapp eineinhalb Jahren Entwicklungszeit erscheint nun die Fortsetzung des klassischen Stoffs, und siehe da, auch im Underground-Kingdom hat man mittlerweile gelernt, was VGA-Karte, Mauszeiger und Iconsteuerung bedeuten. Mehr noch, der ehedem grafiklose Klassiker wurde mit Animationen, Real-Time-Videos und CD-Sprachausgabe zum Multimedia-Vorzeige-Adventure aufgemotzt.

See me...

Alles beginnt damit, daß der Spieler eines Tages in seinem Briefkasten eine Benachrichtigung findet, in welcher von der I.T.&L. Inc. mitgeteilt wird, daß man soeben eine Reise in das wunderschöne Tal der Spatzen gewonnen hat. Außerdem liegen dem Anschreiben noch ein Zony Tape Recorder, eine Pholobloid Instant Kamera sowie ein sogenannter Tele-Orb bei. Nachdem man die Nachricht gelesen hat, wird man auch sofort an den versprochenen Ferienort transportiert.



▲ *Die Ruhe vor dem Turm*

Doch was ist das? Das liebliche Spatzental ist eine felsige Einöde, in der riesige Falken hausen. Irgend etwas ist offensichtlich schiefgegangen. Der wackere Held (whacko Hero, harhar!) läßt sich von solchem Unbill natürlich nicht die gerade gewonnenen Ferien vermasseln und macht sich auf den Weg, um die mysteriösen Umstände dieser Verwandlung zu untersuchen. Über den Tele-Orb, der sich nach kurzer Zeit als magiegesteuertes Telekommunikationsgerät entpuppt, sowie die mehr oder weniger wirren Aussagen einiger zufällig getroffener Zorkianer läßt sich bald ein Überblick der Situation gewinnen.

Seit geraumer Zeit verschwinden Gebäude und Personen über Nacht. Statt der versprochenen Spatzen herrschen jetzt streitsüchtige



▲ *Trau Dich...*



▲ *...und hau mich*

Falken über das Tal. Was die I.T.&L. Inc. und deren geheimnisumwobener Vizepräsident Rufus Rooper damit zu schaffen haben, weiß niemand so genau. Klar ist nur, daß er etwas damit zu tun hat.

Hear me...

Die Suche nach dem Verantwortlichen für den mißlungenen Urlaub führt den Spieler über mehrere kleinere Rätsel nach West-Shanbar (Ost-Shanbar ist bereits komplett verschwunden), wo er sich in der örtlichen Bibliothek erst mal mit Infos eindecken kann. Weitere Hinweise findet man im Notizbuch der örtlichen Lehrerin Mrs. Peeper, allerdings erst, nachdem man in einem Test bewiesen hat, daß man sich mit der zorkschen Geschichte auskennt. Häufiges Abspeichern ist bei diesen ersten Vortastversuchen schwer gefragt, denn ein falscher Schritt kostet den ambitionierten Helden sofort und gnadenlos den Kopf.

In Zork bewegt man sich auch nicht so linear vorwärts, wie das von Lucas- oder Sierra-Adventures her bekannt ist. Einen Gegenstand, den man am Anfang des Games nicht mitgenommen hat, benötigt man am Ende eventuell. Außerdem kann es passieren, daß man ganz in Gedanken ein wichtiges Lösungsutensil aufißt.

Nachdem man sich eine Weile durch Shanbar-W geklickt hat, kommt man bei der alten Mühle an, in welcher der talbekannte Kampftrinker lebt. Nach ein paar Gläser Rye (kippt man besser in den Blumentopf!), kann man den Alten zur Herausgabe seines Schlüsselbunds



▲ *Fühl Dich wohl durch Allohohl*

überreden (When you drink, don't drive!). Noch ein paar Gläser mehr, und schon haut es den Senior-Säufer auf die Dielen.

Durch eine Falltür gelangt man in den Keller, und dort befindet sich hinter einer Tür so was wie ein Paralelluniversum. Dort findet man dann die verschwundenen Stadtteile wieder. Außerdem noch einen Haufen Rätsel und Personen, aber darüber gibt es dann mehr in der endgültigen Review.

Play me...

Kein Zweifel, Zork schickt sich gerade an, zum zweiten Mal eine neue Ära im Adventuring einzuläuten. Selten sah man so schöne und zahlreiche Animationen. Nirgendwo gibt es so knackige Rätsel und eine dermaßen verzwickte Story. Sprachausgabe und Musik haben Filmqualität, und auch die digitalisierten Schauspieler sehen nicht so aus, als hätte man sie an der nächstbesten Straßenecke aufgelesen. Tatsächlich finden sich einige illustre Gestalten wieder, die sich im Fernseh- oder Spielfilmfach bereits ihre Lorbeeren verdient haben.

Dazu kommen die umfangreichen Steuerungsmöglichkeiten, deren Umfang wiederum ein Novum darstellt. Ein gefundenes Schwert kann man z.B. auf fünf verschiedene Arten anwenden, um einen Gegner anzugreifen. (Werfe ich das Teil, oder hau ich es ihm besser auf die Rübe?) Wer die alten Zork-Teile schon durchgespielt hat, wird jede Menge Anspielungen und Selbstveralberungen finden. Obwohl Zork nicht unbedingt ein Funny-Adventure ist, wird keine Gele-



▲ *Es klappert die Mühle...*

genheit ausgelassen, das komplette Genre durch den Kakao zu ziehen.



▲ *...am rauschenden Bach*

Egal wann das Game kommt, den Mega-Hit hat es schon so gut wie sicher. Hoffentlich können wir noch dieses Jahr eine unbedingte Kaufempfehlung aussprechen. Biya Wizka, bis dahin. ■

tom



▲ *Des Rätsels Lösung, jede Wette, liegt am Ende dieser Wendeltreppe*

★ ★ ★ ASM 11/93 ★ ★ ★

Hit	Titel	Ausg.	S.	Rubrik
	A-Train Construction Set (PC)	7/93	129	Konv.
	Abandoned Places 2 (AM)	7/93	88	Adventure
	Action in New York (NES)	7/93	43	Action
	Addams Family (SNES)	6/93	50	Action
	Adi 2 Anglais (PC)	5/93	124	Education
	Air Bucks V.1.2 (PC)	9/93	95	Strategie
	Alfred Chicken (GB)	9/93	39	Action
	Alien 3 (GB)	4/93	134	Konv.
	Alien 3 (MS)	8/93	134	Konv.
*	Alien III (SNES)	9/93	136	Konv.
	Aliens vs. Predator (SNES)	4/93	130	Action
*	All-Star Challenge 2 (GB)	7/93	107	Simulation
	Alter Ego (PC)	6/93	58	Oldie
	Amazon (PC)	2/93	52	Adventure
	Ambermoon (AM)	5/93	94	Preview
	Ambush at Sorinor (PC)	7/93	90	Preview
	Ambush at Sorinor (PC)	10/93	66	Adventure
	American Gladiators (SNES)	8/93	111	Simulation
	Another World (MD)	4/93	135	Konv.
	Arabian Nights (AM)	3/93	41	Preview
*	Arabian Nights (AM)	7/93	38	Action
	Arcade Fruit Machine (PC)	10/93	99	Simulation
*	Arcades Revenge (SNES)	7/93	50	Action
	Archer MacLeans Pool... (AM)	1/93	90	Sport
	Ariel the little Mermaid (MD)	4/93	131	Action
	Armour Geddon (PC)	4/93	99	Konv.
	Art of Fighting (NG)	2/93	133	Action
	Assassin (AM)	1/93	24	Action
*	Asterix (GB)	7/93	17	Action
*	Asterix (SNES)	10/93	133	Konv.
	AV-8B Harrier Assault (PC)	1/93	108	Preview
	AV-8B Harrier Assault (PC)	2/93	110	Simulation
	Avenging Spirit (GB)	6/93	46	Action
	B 17 - Flying Fortress (AMIGA)	6/93	102	Konv.
	B.O.B. (SNES)	8/93	40	Action
	Baby T-Rex (GB)	10/93	55	Action
	Ballistic Diplomacy (AM)	9/93	94	Preview
	Banana Prince (NES)	6/93	91	Action
	Barbie (GB)	5/93	40	Action
	Batman Returns (GG)	4/93	16	Action
	Batman Returns (MD)	4/93	17	Action
	Batman Returns (PC)	4/93	15	Adventure
	Battlechess 4000 (PC)	3/93	128	Simulation
*	Battleship (GB)	7/93	97	Strategie
	Battletoads (GB)	9/93	42	Action
	BC Kid (GB)	4/93	134	Konv.
	Beavers (AM)	7/93	42	Action
	Best of the Best (SNES)	3/93	137	Konv.
	Best of the Best-Champ. (GB)	4/93	134	Konv.
	Betrayal at Krondor (PC)	7/93	54	Preview
	Bible Builder (PC)	5/93	125	Education
*	Bill's Tomato Game (AM)	1/93	18	Action
	Bio Hazard Battle (MD)	2/93	134	Action
	BlackJack flr Windows (PC)	5/93	104	Strategie
	Blade Warrior (PC)	10/93	67	Adventure
	Blue Force (PC)	9/93	12	Adventure
	Blues Brothers (SNES)	6/93	52	Action
	Body Blows (AMIGA)	6/93	40	Action
	Bomb Jack (GB)	1/93	134	Action
	Bomber Man '93 (EN)	3/93	132	Action
	Brain Challenge (AM)	9/93	97	Strategie
	Brutal Sports Footb. (AM 1200)	10/93	95	Preview
	Bubba 'N' Stix (AM)	10/93	46	Preview
*	Bubsy (MD)	9/93	40	Action
	Bulls vs. Blazers (SNES)	8/93	111	Simulation
	Bunny Bricks (AM)	1/93	38	Action
	Burntime (PC)	9/93	99	Strategie
	Buzz Aldrin's Race... (PC)	6/93	60	Adventure
	Caesar's Palace (PC)	10/93	85	Strategie
*	Camaign (PC)	1/93	106	Simulation
*	Campaign (AM)	2/93	106	Konv.
*	Campaign (ST)	3/93	127	Konv.
	Captive (PC)	2/93	51	Konv.
*	Car & Driver (PC)	1/93	36	Action
	Chakan (MD)	4/93	127	Action
	Championship Manager 93 (PC)	8/93	113	Simulation
	Championship Pro Am (MD)	7/93	53	Action
*	Chess Maniac 5 Billion... (PC)	7/93	92	Strategie
	Chester Cheetah (SNES)	4/93	129	Action
	Chiki Chiki Boys (MD)	8/93	39	Action
	Chuck Rock (SNES)	3/93	138	Konv.
*	Chuck Rock II (AMIGA)	6/93	22	Action
*	Civilization (MAC)	5/93	107	Konv.
	Cobra Mission (PC)	2/93	58	Adventure
	Cohort II (AM)	7/93	130	Konv.
	Cohort II (PC)	7/93	94	Strategie
*	Comanche (PC)	1/93	6	Simulation
	Comanche Mission Disk 1 (PC)	8/93	119	Simulation
	Congo's Caper (SNES)	9/93	22	Action
	Conquered Kingdom (PC)	2/93	103	Strategie
	Conquered Kingdoms (PC)	10/93	142	Strategie
	Contraptions (PC)	3/93	25	Action
	Cool Spot (MD)	8/93	50	Action
	Cool World (GB)	9/93	134	Konv.
	Cool World (SNES)	8/93	131	Konv.
	Coolworld (AM/C64)	3/93	40	Action
	Crazy Cars III (PC)	3/93	39	Konv.
	Creatures (AM)	2/93	40	Action
	Creepers (PC)	5/93	102	Strategie
*	Curse of Enchantia (AM)	2/93	58	Konv.
	Cyber Space (PC)	4/93	50	Adventure
	Cybernator (SNES)	8/93	51	Action
	Cyberrace (PC)	4/93	41	Preview
*	Cytron (AM)	1/93	40	Action
	D-Day (PC)	1/93	100	Strategie
	Dalek Attack (AM)	5/93	46	Action
*	Darkseed (AM)	5/93	57	Konv.
*	Darkside of Xeen (PC)	9/93	86	Adventure
	Darkwing Duck (GB)	6/93	53	Action
	Das Imperium schl. zurlck (GB)	4/93	132	Preview
	Daughter of Serpents (PC)	2/93	46	Adventure
	Day of the Tentacle (PC)	1/93	44	Preview
*	Day of the Tentacle (PC)	8/93	60	Adventure
	Death Duel (MD)	1/93	130	Action
	Deluxe Trivial Pursuit (PC)	3/93	106	Strategie
*	Desert Strike (AM)	7/93	128	Konv.
*	Desert Strike (SNES)	1/93	134	Action
	Die Hard II (PC)	1/93	39	Konv.
	Die Ruinen v. Fetepama (PC)	8/93	87	Shareware
*	Die Sch+ne und das Biest (PC)	9/93	87	Adventure
	Diggers (AM 1200)	9/93	142	Preview
	Diggers (AM)	3/93	105	Preview
	Dino City (SNES)	6/93	47	Action
	Dino Worlds (AM)	7/93	46	Preview
	Dizzy - Prince o.t.Y. (PC)	9/93	48	Action
	Dogfight (PC)	5/93	24	Preview
	Dogfight (PC)	7/93	106	Simulation
	Doomsday Warrior (SNES)	8/93	47	Action
	Double Dragon III (MD)	8/93	134	Konv.
	Double Dragon III (PC)	1/93	39	Konv.
*	Dr. Franken (GB)	1/93	132	Action
	Dr. Franken (GB)	6/93	52	Action
	Dr. Franken 2 (GB)	10/93	55	Preview
	Dracula (AM)	5/93	96	Preview
	Dragon's Lair III (AM)	4/93	25	Action
	Dropzone (GB)	9/93	134	Konv.
	Dropzone (NES)	8/93	53	Action
	Dune II (AM 1 MB)	8/93	133	Konv.
	Dune II (PC)	1/93	96	Preview
*	Dune II (PC)	3/93	102	Strategie
	Dusk of the Gods (PC)	2/93	48	Adventure
	Dynatech (PC)	3/93	104	Strategie
	E.O.B. III: Assault on... (PC)	7/93	58	Adventure
	Ecco the Dolphin (MD)	3/93	133	Action
	Eight Ball Deluxe (PC)	10/93	134	Konv.
	El-Fish (PC)	7/93	104	Simulationm
	Elf (PC)	3/93	39	Konv.
	Elisabeth I. (PC)	6/93	90	Preview
	Elvira II (C64)	2/93	57	Konv.
	Elysium (PC)	2/93	111	Simulation
	ENTITY (AM)	2/93	22	Preview
	Entity (AM)	5/93	43	Action
	Erben des Throns (AM)	4/93	102	Konv.
	Eric the Unready (PC)	4/93	46	Adventure
	Euro Soccer (PC)	4/93	93	Sport
	F 1 Pole Position (SNES)	10/93	100	Preview
	F 15 II (MD)	10/93	52	Preview
	F-15 Strike Eagle (GB)	8/93	112	Simulation
*	F1 (MD)	9/93	110	Simulation
*	F15 Strike Eagle III (PC)	2/93	104	Simulation
*	Fallen Empire (PC)	7/93	128	Konv.
	Fatal Fury (SNES)	8/93	43	Action
	Fatal Strokes (AM)	4/93	22	Action
	Fatty Bear's Birthday... (PC)	7/93	91	Preview
	Fields of Glory (PC)	7/93	141	Preview
	Fields of Glory (PC)	10/93	89	Strategie
	Fill'Em (AM)	9/93	39	Preview
	Final Fantasy Mystic Q. (SNES)	1/93	127	Action
	Fire Fighter (GB)	9/93	44	Action
	Fire Force (AM)	2/93	39	Action
	Firehawk (AM)	7/93	135	Action
	First Samurai (PC)	1/93	39	Konv.
*	Flashback (AM)	7/93	60	Adventure
*	Flashback (MD)	137	137	Konv.
*	Flashback (PC)	10/93	132	Konv.
	Flies 1 Attack on Earth (PC)	3/93	44	Preview
	Flintstones: King Rock... (GB)	6/93	44	Action
	Fly Harder (AM)	1/93	22	Preview
	Fly Harder (AM)	8/93	125	Action
	Football Manager 3 (PC)	10/93	101	Simulation
	Formula One Grand Prix (PC)	1/93	108	Preview
*	Formula One Grand Prix (PC)	2/93	92	Konv.
	Frankenstein (AM)	1/93	22	Preview
*	Freak Out (PC)	7/93	100	Strategie
	Freddy Pharkas (PC)	4/93	55	Preview
	Freddy Pharkas (PC)	8/93	58	Adventure
	Frogger (Atari 400)	7/93	131	Oldie
	Front Page Sports (PC)	2/93	90	Sport
	G-Loc Air Battle (MD)	7/93	108	Simulation
	Gabriel Knight (PC)	9/93	88	Preview
	Gateway 2 - Homeland (PC)	8/93	101	Preview
	George Foreman's KO... (MD)	7/93	107	Simulation
	Giana Sisters (C64)	4/93	91	Oldie
	Global Glabiators (MD)	8/93	43	Action
	Global Gladiators (AM)	10/93	137	Konv.
	Global Gladiators (MS)	8/93	134	Konv.
	Gnome Alone (PC)	10/93	47	Action
	Goal (AM)	8/93	115	Simulation
*	Gobliins 2 (PC)	1/93	46	Adventure
*	Gods (SNES)	4/93	135	Konv.
	Godzilla (GB)	6/93	46	Action
	Grail Quest	6/93	61	Adventure
	Gravis Ultrasound (PC)	2/93	88	Hardware
	Gulp (PC)	8/93	100	Strategie
	Gunship 2000 (AM)	1/93	110	Simulation
	Hannibal (AM)	10/93	138	Konv.
*	Hannibal (PC)	4/93	98	Strategie
	Hardball III (MD)	7/93	109	Simulation
	Harrier Jump Jet (PC)	1/93	104	Simulation
	Hero Quest II (AM)	9/93	63	Adventure
*	Hexuma (AM)	2/93	51	Konv.
	Hexxagon (PC)	8/93	87	Shareware
	High Command Europe (PC)	10/93	85	Strategie
	Hired Guns (AM)	4/93	52	Preview
	History Line 1914-1918 (PC)	1/93	98	Strategie
	Home Alone (MD)	6/93	51	Action
	Home Alone 2 (GB)	2/93	135	Action
*	Hoyle Classic Card Games (PC)	8/93	89	Strategie
*	Human Race Jurassic L. (AM)	7/93	48	Action
	Humans (PC)	2/93	43	Konv.
*	INCA (PC)	2/93	6	Action
	Incredible Crash Dummies (GB)	6/93	53	Action
	Indiana Jones IV (AM)	4/93	54	Konv.
*	Indiana Jones IV (MAC)	4/93	54	Konv.
	Indiana Jones IV (MD)	8/93	133	Konv.
	Indy 4 1 Action Game (AM)	2/93	42	Konv.
	Indy 4 1 Action Game (PC)	2/93	42	Action
	Indy 4 1 The Action Game (ST)	3/93	39	Konv.
	Intern. Open Golf Champ. (PC)	9/93	111	Simulation
	International Rugby Ch. (PC)	6/93	101	Preview
	Ishar (AM 1200)	8/93	132	Konv.
	Ishar II (PC)	5/93	93	Preview
*	Ishar II (PC)	8/93	102	Adventure
*	Jack the Ripper (PC)	10/93	18	Adventure
	Jaki Crush (SNES)	4/93	128	Action
	James Bond (MD)	5/93	23	Preview
*	James Bond - The Duel (MD)	6/93	17	Action
	James Pond 3 (AM)	4/93	23	Preview
	James Pond 3 (AM)	7/93	47	Preview
	James Pond's Crazy Sp. (SNES)	10/93	135	Konv.
	Jennifer Capriati (MD)	2/93	132	Sport
*	Jimmy Connors (SNES)	2/93	132	Sport
	Joe & Mac-- Caveman Ninja (GB)	9/93	137	Konv.
	John Madden Football '93 (MD)	3/93	134	Sport
	John Madden Football'93 (SNES)	3/93	138	Konv.
	Jonathan (AM)	5/93	55	Adventure
	Jungle Strike (MD)	9/93	19	Action
*	Jurassic Park (GB)	10/93	16	Action
	Karamalz Cup (AM)	8/93	110	Simulation
	KGB (AM)	4/93	54	Konv.
	Kid Pix (PC)	4/93	114	Education
	Kingmaker (PC)	10/93	84	Preview
*	Kirby's Dream Land (GB)	8/93	52	Action
	Kyrandia 2	7/93	141	Preview
	Land of Illusion (MD)	7/93	53	Action
	Lands of Lore (PC)	7/93	141	Preview
*	Lands of Lore (PC)	9/93	140	Adventure
	Landstalker (MD)	3/93	131	Adventure
	Leeds United (AM)	3/93	106	Strategie
	Leeds United (PC)	7/93	130	Konv.
	Legend o.t. Myst. Ninja (SNES)	10/93	50	Action
	Legend of Cranog (PC)	7/93	56	Preview
*	Legend of Kyrandia (AM)	2/93	58	Konv.
	Legend of Myra (PC)	6/93	44	Action
*	Lemmings (GB)	5/93	110	Konv.
*	Lemmings 2 (AM)	4/93	104	Strategie
	Lethal Weapon (AM)	3/93	24	Action
	Lethal Weapon (GB)	7/93	130	Konv.
	Lethal Weapon (PC)	5/93	45	Konv.
	Lethal Weapon (SNES)	6/93	48	Konv.
	Lethal Weapon (ST)	3/93	24	Konv.
*	Links Ch. Course: Belfry (PC)	10/93	99	Simulation
	Links CH.C.: Pinehurst (PC)	6/93	102	Simulation
*	Links Course Disk (PC)	3/93	101	Sport
*	Lionheart (AM)	3/93	22	Action
	Litil Divil (PC)	7/93	140	Preview
	Looney Tunes (GB)	1/93	132	Action
	Lords of Time (AM)	2/93	54	Adventure
*	Lost Secret o.t. Rainf. (PC)	4/93	48	Adventure
	Lothar Matthöus (AM)	9/93	108	Simulation
*	Lotus (PC)	10/93	131	Konv.
	Lotus Turbo Challenge (MD)	2/93	137	Konv.
	M.U.L.E. (C64/Atari 800)	5/93	106	Oldie
	Maelstrom (PC)	8/93	97	Strategie
*	Magical Quest (SNES)	2/93	126	Action
	Maniac Mansion (AM)	1/93	60	Oldie
	Maniac Mansion (NES)	6/93	59	Konv.
	Marbelous (AM)	9/93	22	Action
	Mario is missing (PC)	3/93	116	Education
*	Mario Teaches Typing (PC)	6/93	104	Education
	Max (GB)	6/93	50	Action
	McDonaldland (ST)	7/93	129	Konv.
	Mean Arenas (AM)	8/93	49	Preview
*	Mech Warrior (SNES)	8/93	46	Action
*	Mega Lo Mania (MD)	4/93	135	Konv.
	Mega Man 2 (GB)	9/93	42	Action
	Michael Jordan in Flight (PC)	4/93	92	Preview
*	Mick and Mack (MD)	4/93	126	Action
	Micro Machines (MD)	10/93	51	Action
	Mig 29 (PC)	10/93	101	Preview
*	Might & Magic III (Mac)	7/93	127	Konv.
*	Might and Magic IV (PC)	1/93	42	Adventure
	Monster Bash (PC)	7/93	23	Action
	Morph (AM)	8/93	96	Strategie
	Mot+rhead (AMIGA)	2/93	24	Action
	Mot+rhead (ST)	2/93	43	Konv.
	Muhammad Ali (MD)	4/93	131	Action
	Murder o. t. Mississippi (C64)	3/93	97	Oldie
	Mutant League Football (MD)	9/93	109	Simulation
	N. Mansell's W.C. (AMIGA 1200)	6/93	102	Konv.
	NCAA Basketball (SNES)	1/93	130	Sport
*	NFL Sports Talk '93 (MD)	1/93	128	Sport
*	NHL Hockey (PC)	10/93	96	Simulation
	NHLPA Hockey '93 (SNES)	2/93	137	Konv.
	Nick Faldo's Ch. Golf (AM)	3/93	100	Sport
	Nick Faldo's Golf (C64)	4/93	93	Konv.
*	Nicky 2 (AM)	9/93	24	Action
	Nicky Boom (PC)	4/93	40	Konv.
	Nicky Boom (ST)	4/93	40	Konv.
	Nigel Mansell World... (AM)	1/93	88	Sport
	Nigel Mansell's World... (PC)	7/93	130	Konv.
	Nippon Safes Inc. (AM)	7/93	87	Preview
	No Greater Glory (AM)	4/93	102	Konv.
	Odyssee (AM)	9/93	98	Strategie
*	Out of this World (SNES)	3/93	138	Konv.
	Outlander (MD)	7/93	40	Action
	Outlander (SNES)	7/93	130	Konv.
	Outrun 2019 (MD)	10/93	52	Action
	Paint and Create	6/93	105	Education
*	Parasol Stars (GB)	6/93	51	Konv.
*	PGA Tour Golf II (MD)	10/93	97	Simulation
	Phalanx (SNES)	1/93	128	Action
*	Pinball Dreams (PC)	10/93	134	Konv.
	Piracy on t. High Seas (AM)	2/93	56	Adventure
	Pirates Gold (PC)	7/93	93	Preview
	Pirates Gold (PC)	9/93	139	Adventure
*	Populous (GB)	6/93	100	Simulation
*	Populous II (PC)	3/93	105	Konv.
	Predator 2 (GG)	7/93	44	Action
*	Prehistorik 2 ((PC)	10/93	48	Action
	Premier Manager (AM)	1/93	89	Preview
*	Prince of Persia II (PC)	8/93	38	Action
	Projekt X (AM)	10/93	49	Action
*	Protostar (PC)	8/93	90	Strategie
	Puggsy (MD)	7/93	52	Preview
*	Putt-Putt j. t. Parade (MAC)	10/93	137	Konv.
*	Putt-Putt joins... (PC)	5/93	91	Adventure
	Pyramids of Ra (GB)	10/93	83	Strategie
	Quaak / Bubble's World (PC)	7/93	47	Action
	Quasi Hasi (AM)	9/93	62	Preview
	Rackets & Rivals (NES)	8/93	114	Simulation
	Ragnarok (AM)	4/93	99	Konv.
	Ragnarok (PC)	4/93	99	Strategie
	Rags to Riches (PC)	7/93	99	Preview
	Railroad Tycoon Deluxe (PC)	9/93	95	Preview
	Railroad Tycoon Deluxe (PC)	10/93	90	Strategie
*	Rainbow Island (MS)	8/93	132	Konv.
	Rampart (AM)	2/93	103	Konv.
	Rampart (GB)	6/93	48	Konv.
	Rampart (ST)	2/93	103	Konv.
	Reach for the Skies (AM)	7/93	129	Konv.
	Reach for the Skies (PC)	1/93	110	Simulation
	Return of the Phantom (PC)	8/93	62	Adventure
*	Return of the Phantom (PC)	9/93	82	Adventure
	Ringworld (PC)	4/93	18	Preview
*	Ringworld: Revenge of... (PC)	5/93	8	Adventure
	Risky Woods (PC)	4/93	40	Konv.
	Road Runner's (SNES)	2/93	127	Action
	Robin Hood (GB)	4/93	133	Action
	Robocod 2 (SNES)	7/93	140	Preview
	Robocop 3 (PC)	4/93	40	Konv.
	Rocket Knight Adventure (MD)	6/93	43	Preview
*	Rocket Knight Adventure (MD)	9/93	38	Action
	Rolo to the Rescue (MD)	4/93	128	Action
	Rules of Engagement 2 (PC)	10/93	86	Strategie
	Sabre Team (AM)	1/93	93	Strategie

Hit	Titel	Ausg.	S.	Rubrik
	Sensible Soccer 92/93 (PC)	10/93	137	Konv.
	Sensible Soccer V. 1.1 (AM)	1/93	88	Sport
	Shadow of the Comet (PC)	1/93	52	Preview
*	Shadow of the Comet (PC)	4/93	6	Adventure
	Shadow President (PC)	4/93	105	Strategie
	Shadoworlds (AM)	3/93	46	Adventure
*	Shadowrun (SNES)	10/93	63	Adventure
	Shanghai II (SNES)	6/93	91	Konv.
	Sheroids (PC)	9/93	47	Action
*	Shinobi 2 1 The Silent... (GG)	3/93	133	Action
	Silly Putty II (AM 1200/4000)	8/93	42	Preview
	Sim City 2000 (PC)	10/93	82	Preview
	Sim Earth (PC)	2/93	106	Konv.
*	Sim Life (AM 1200)	10/93	138	Konv.
	Simon the Sorcerer (PC)	7/93	62	Preview
	Sink or Swim (AM)	1/93	38	Preview
	Skat '92 (PC)	6/93	87	Strategie
*	Skat 2010 f3r Windows (PC)	6/93	87	Strategie
	Sleepwalker (AM)	5/93	48	Action
	Sleepwalker (AMIGA 1200)	6/93	48	Konv.
	Sleepwalker (PC)	7/93	130	Konv.
	Snack Zone (PC)	7/93	142	Action
	Snapdragon (PC)	5/93	124	Education
	Soccer Kid (AM)	3/93	41	Preview
*	Soccer Kid (AM)	10/93	10	Action
	Solar Winds	7/93	23	Action
	Solitaire's Journey (PC)	10/93	142	Strategie
*	Sonic 2 The Hedgedog (SM)	2/93	125	Action
	Space Hulk (PC)	2/93	98	Preview
	Space Hulk (PC)	8/93	99	Strategie
	Space Legends (PC)	9/93	23	Action
*	Space Quest V (PC)	5/93	52	Adventure
	Spaceword Ho! (PC)	4/93	103	Strategie
	Spider Man & X-Men (SNES)	4/93	130	Action
	Spider-Man (GG)	7/93	43	Action
	Spider-Man: Return of... (GG)	7/93	44	Action
	Stack Up (PC)	10/93	85	Strategie
	Star Control II (PC)	3/93	42	Adventure
	Star Wars (GB)	3/93	16	Action
*	Star Wing (SNES)	9/93	18	Action
	Starlord (PC)	10/93	88	Preview
	Streets of Rage (GG)	4/93	135	Konv.
*	Streets of Rage 2 (MD)	3/93	136	Action
*	Strike Commander (PC)	7/93	10	Simulation
	Stunt Island (PC)	3/93	126	Simulation
*	Subtrade (AM)	5/93	132	Strategie
	Summer Challenge (MD)	9/93	137	Konv.
	Super Buster Bros. (SNES)	3/93	138	Konv.
	Super Cauldron (PC)	4/93	24	Action
	Super Double Dragon (SNES)	6/93	24	Action
*	Super Mario Land 2 (GB)	2/93	136	Action
	Super Off Road (SNES)	7/93	129	Konv.
*	Super Space Invaders (GG)	7/93	126	Konv.
	Super Star Wars (SNES)	4/93	125	Action
*	Super Strike Eagle (SNES)	7/93	110	Simulation
	Super Strike Gunner (SNES)	6/93	24	Action
	Super Swiv (SNES)	2/93	127	Action
	Super Turrican (NES)	2/93	137	Konv.
*	Superfrog (AMIGA)	6/93	53	Action
	Surf Ninjas (AM)	8/93	44	Preview
*	Syndicate (AM)	8/93	101	Konv.
*	Syndicate (PC)	8/93	10	Strategie
	T2 1 The Arcade Game (MD)	3/93	132	Action
	Tale Spin (MD)	4/93	127	Action
	Talespin (GB)	9/93	48	Action
	Task Force 1942 (PC)	1/93	105	Simulation
	Tearaway Thomas (AM)	5/93	47	Action
	Technoclash (MD)	8/93	48	Action
	Tegel's Mercenaries (PC)	5/93	100	Strategie
	The 7th Guest	8/93	56	Adventure
*	The Ancient Art of War (PC)	1/93	99	Strategie
*	The Ancient Art of War... (AM)	10/93	138	Konv
	The Chaos Engine (AM)	3/93	20	Action
*	The Complete Chess System (PC)	4/93	106	Simualtion
	The Cool Croc Twins (C64)	1/93	39	Konv.
	The Cool Croc Twins (C64)	4/93	40	Konv
	The Fidgetts (GB)	10/93	49	Preview
	The Game of Life (PC)	4/93	108	Simulation
*	The Greatest (AM)	5/93	113	Strategie
	The Hunt for Red October (SNES)	5/93	110	Strategie
	The Incredible Machine (PC)	3/93	107	Strategie
*	The Legacy (PC)	1/93	50	Adventure
	The Legend of Myra (PC)	2/93	102	Preview
	The Lost Kingdoms (PC)	5/93	95	Preview
*	The Lost Vikings (AM)	9/93	135	Konv.
	The Lost Vikings (PC)	7/93	98	Preview
*	The Lost Vikings (PC)	9/93	8	Action
	The Magic Candle III (PC)	3/93	47	Adventure
*	The Terminator 2029 (PC)	1/93	15	Action
*	Tiny Toon Adventures (MD)	5/93	42	Action
	Tiny Toon Adventures (NES)	1/93	134	Action
	Tiny Toon Adventures (SNES)	3/93	135	Action
	TMHT 1 The Hyperstone... (MD)	5/93	45	Konv.
	Tom & Jerry (SNES)	7/93	49	Action
	Tom Landry Football (PC)	7/93	100	Strategie
*	Tony La-Russa Baseball II (PC)	6/93	101	Simulation
*	Tornado (PC)	9/93	138	Simulation
*	Tour of Duty (PC)	9/93	20	Action
	Transarctica (AM 1200)	8/93	133	Konv.
	Transarctica (AM)	6/93	91	Konv.
	Transarctica (PC)	4/93	96	Strategie
	Traps 'N' Treasures (AM)	9/93	16	Action
	Trip World (GB)	6/93	23	Action
	Tristan Pinball (PC)	5/93	114	Simulation
	Trivial Pursuit (SM)	2/93	137	Konv.
	Troddlers (AM)	1/93	20	Action
*	Troddlers (SNES)	10/93	135	Konv.
*	Trolls (AM)	3/93	22	Konv.
*	Trolls (PC)	3/93	23	Action
*	Twilight 2000 (PC)	9/93	96	Strategie
*	Ultima Underworld 2 (PC)	3/93	6	Adventure
*	Ultima VII - Part 2 (PC)	6/93	6	Adventure
	Uncharted Waters (MD)	3/93	134	Action
	Universal Soldier (GB)	6/93	52	Action
	Universal Warrior (AM)	9/93	97	Strategie
	Unlimited Advantures (PC)	6/93	130	Tools
	Utopia und New Worlds (PC)	8/93	98	Strategie
	Valhalla (PC)	3/93	51	Adventure
	Veil of Darkness (PC)	3/93	50	Preview
*	Veil of Darkness (PC)	6/93	54	Adventure
	Victor Loomes (PC)	10/93	64	Adventure
	Video Master (AM)	2/93	89	Hardware
	Video Poker flr Windows (PC)	5/93	104	Strategie
	Wacky Funsters (PC)	4/93	20	Action
	Walker (AM)	8/93	53	Action
	War in the Gulf (PC)	8/93	89	Strategie
	Warp Speed (MD)	8/93	134	Konv.
	Warpspeed (SNES)	8/93	47	Action
	Waxworks (AM)	3/93	48	Konv.
	Wayne Gretzky Hockey 3 (PC)	1/93	86	Sport
	Ween (AM)	3/93	48	Konv.
*	Ween (ST)	4/93	54	Konv.
	WF Royal Rumble (SNES)	8/93	114	Simulation
*	Whale's Voyage (AM)	4/93	44	Adventure
	Whale's Voyage (PC)	1/93	48	Preview
*	Where in Space is C.S.? (PC)	9/93	60	Adventure
	Wild West (PC)	10/93	68	Preview
	Wimbledon II (MS)	9/93	109	Simulation
	Wing Commander (AM)	4/93	108	Konv.
	Wing Commander (SNES)	2/93	134	Simulation
	Wiz'N'Liz (MD)	7/93	52	Preview
	Wolfen (AM)	5/93	123	Adventure
	Woody's World (AM)	6/93	42	Action
	Wordtris (PC)	4/93	102	Strategie
	World Class Leaderboard (MD)	7/93	109	Simulation
*	World of Illusion (MD)	1/93	131	Action
	Worlds of Legend (AM)	10/93	138	Konv.
	Worlds of Legend: The Son (PC)	10/93	65	Adventure
	WWF Super Wrestlemania (MD)	3/93	137	Konv.
	WWF Wrestlemania (MS)	10/93	97	Simulation
	X-Wing (PC)	3/93	18	Preview
*	X-Wing (PC)	5/93	20	Action
	Xenobots (PC)	5/93	112	Simulation
*	Xenon II (GB)	1/93	134	Action
	Yab! (PC)	6/93	103	Action
	Yo!Joe!(AM)	9/93	44	Action
	Zak McKracken (PC)	2/93	60	Oldie
	Zone 66 (PC)	6/93	103	Action
*	Zool (PC)	6/93	51	Konv.
	Zyconix (AM)	1/93	24	Action
	Zyconix (PC)	3/93	39	Konv.

Legende:

AL	=	Atari Lynx
AM	=	Amiga
EN	=	PC Engine
GB	=	Game Boy
GG	=	Game Gear
Konv.	=	Konvertierung
MD	=	Mega Drive
NG	=	Neo Geo
PC	=	IBM-Kompatible
SM	=	Sega Master System
SNES	=	SuperFamicom/SuperNES
ST	=	Atari ST

IMPRESSUM

Herausgeber
Christian Widuch

Chefredakteur
Peter Schmitz (sz, verantw.)

Redaktion
Jürgen Borngießer (jb), Vera Brinkmann (vb), Marcus Höfer (cus), Thomas Morgen (tom), Klaus Trafford (kate)

Autoren dieser Ausgabe
Peter Braun, Roland Heibert, Antje Hink (ah), Tenja Laufenberg (tl), Andreas Lober (al), Ulrich Schmitz, Michael Suck (msu), Boris Theodoroff, Carsten Trapp, Martin Wehnert

Redaktionsassistenz
Anja Frieß (af)

Chef vom Dienst
Stefan Martin Asef (sma)

Titel
Motiv: Companions of Xanth, © Legend, USA

Comics
Matthias Neumann, Heinrich Stiller

Korrespondenz USA
Markus Krichel (mk)

Korrespondenz England
Derek dela Fuente (ddf)

Anzeigenleitung
Anja Seiler, Tel.: (05651) 97 9615

Anzeigenverkauf & Mediaberatung
Anja Seiler, Tel.: (05651) 97 9615
Gerlinde Rachow, Tel.: (0 56 51) 97 9614

Anzeigenverwaltung
Sibylle Schwanz, Tel.: (0 56 51) 97 9616
Es gilt die Anzeigenpreisliste Nr. 7 ab 1. Januar 1993

Repräsentant im Ausland
GB: Huson European Media, Gerald Rhoades-Brown, 10/11 The Green Business Centre,
The Causeway, Staines, Middlesex, TW 18 3AL, Phone: GB (0) 784-469900, Fax: GB (0) 784-469996

Grafikdesign + Satz (DTP):
Regina Sieberheyn, Dirk Anhof, Lars Völke

Reproduktion
REPRO-Gesellschaft für Druckformherstellung mbH, 34123 Kassel

Druck und Gesamtherstellung
Druckhaus Dierichs GmbH & Co.KG, 34010 Kassel

Vertrieb
Verlagsunion Paul Moewig KG, 65047 Wiesbaden, Inland (Groß-, Einzel- und Bahnhofsbuchhandel), Österreich, Schweiz

Abonnement
Jahresabonnement (12 Ausgaben),
Halbjahresabonnement (6 Ausgaben),
Inland DM 79,20 (Hj.: DM 39,60),
Ausland DM 95,50 (Hj.: DM 47,75)
Ein Abonnement verlängert sich um den Bezugszeitraum, wenn es nicht bis 6 Wochen vor Ablauf schriftlich gekündigt wurde.

Abonnement-Verwaltung
Tanja Mosebach, Tel. (0 56 51) 97 96 19

Bankverbindung
Empfänger: Tronic-Verlag GmbH & Co.KG
Institut: Postgiroamt Frankfurt/M.,
BLZ: 500 100 60, Kto.-Nr. 244 35 - 603
Wir bitten unsere ausländischen Kunden, nur mit Euroscheck zu zahlen.

Verlag und Redaktion
Tronic-Verlag GmbH & Co.KG,
Verwaltung/Vertrieb/Anzeigen: Bremer Str. 10a,
D-37269 Eschwege, Telefon: 0 56 51/97 96-0,
Telefax: 0 56 51/97 96-44
Gesch.-Ltg./Redaktionen/Marketing: Hessenring 32,
D-37269 Eschwege, Telefon: 0 56 51/9 29-0,
Telefax: 0 56 51/9 29-144
BTX: 0 56 51 929
ASM-Hotline (nur Mi. 16.30 h - 19 h):
(0 56 51) 9 29 - 260 oder (0 56 51) 929 - 261

Der Inhalt dieser Ausgabe wurde auf **umweltfreundlichem Papier** gedruckt, bei dessen Fertigung nur noch elementarchlor-frei gebleichter Zellstoff zum Einsatz kommt. Das Papier verfügt über einen wesentlich geringeren Dioxin-Gehalt und trägt zusätzlich zur Gewässerentlastung bei.

Sonderdruck-Dienst
Sämtliche in dieser Ausgabe erschienenen redaktionellen Beiträge sind in Form von **Sonderdrucken** zu erhalten. Anfragen an Frau Seiler, Tel. (0 56 51) 979-615, Telefax (0 56 51) 979 - 44

Manuskripte und Programme
Manuskripte und Programme werden gerne von der Redaktion angenommen. Sie müssen jedoch frei von Rechten Dritter sein. Mit der Einsendung von Manuskripten jeder Art (auch Leserbriefen) gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in den von der Tronic-Verlagsgesellschaft herausgegebenen Publikationen. Eine Gewähr für die Richtigkeit der Veröffentlichung kann trotz sorgfältiger Prüfung nicht übernommen werden. Namentlich gekennzeichnete Beiträge geben nicht unbedingt die Meinung der Redaktion wieder. Für unverlangt eingesandte Manuskripte und Programme jeder Art kann keine Haftung übernommen werden.

INHALT 100% ELEMENTARCHLOR-FREI GEBLEICHT!

Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e.V. (IVW)
ISSN 0933-1867

★ Wir starten durch... ★

Mit der kommenden Ausgabe blicken wir auf 100 Ausgaben ASM zurück. Gleichzeitig hat unsere Comic-Figur "Space-Rat" fünfjähriges Jubiläum. Wenn das kein Grund zum Feiern ist! Mit der ASM 12/93 kommen einige satte Hämmer zu Euch. Das beginnt mit einem echten Sammlerstück: Die Sonderbeilage "ASM-Mini" bringt die besten Strips aus fünf Jahren Space-Rat – und das ganz in Farbe! Im Heft selbst haben wir auch ein bißchen aufgeräumt, damit die ASM noch mehr zu Eurem Spaß-Magazin wird.
Eine Super-Aktion in der Ausgabe 12 wird es etlichen von Euch ermöglichen, ihre geheimen Träume wahr werden zu lassen und ein wirkliches Fantasy-Abenteuer live mitzuerleben. Es gilt, das Geheimnis einer verwunschenen Burg zu lüften und mit furchterregenden Ungeheuern zu kämpfen. Echt!
Also: Haltet Eure Augen offen! Die ASM 12/93 wird Euch überraschen!

in der 12·93 . . .

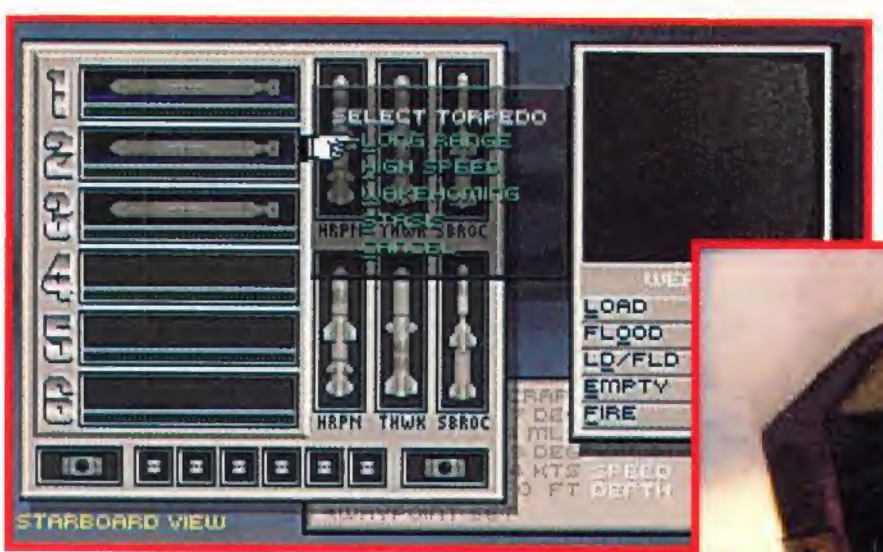
BYE & BUY

◀ THE NEXT ...

Rückblick in die Zukunft


▲ Shadow Caster

Ein Widerspruch in sich, der Titel dieser Vorschau? Keineswegs! 100 Ausgaben haben wir hinter uns gebracht – die nächste ASM wird eine ASM der neuen Generation. Noch mehr Infos, noch mehr Vielfalt und noch mehr Entertainment. So gibt es ab der 12/93 regelmäßig "ASM unterwegs". Als Auftakt besuchen wir das VIRTUAL REALITY-CAFÉ in Berlin und fragen uns, ob so die Cyber-Droge der Zukunft aussieht. Wir berichten über AKIRA: Der berühmte Japan-Trickfilm, dessen Figuren auch in gedruckten Comics bereits Furore gemacht haben, kommt demnächst als Spiel für Sega-Konsolen. Strategie-Fans dürfen bei DIE SIEDLER von BLUE BYTE, SEVEN CITIES OF GOLD von ELECTRONIC ARTS in völlig neuer Fassung und KINGMAKER von U.S. GOLD mitfiebern. Ob einem bei der Strip-Simulation COVER GIRL POKER für CD-ROM heiß wird, erfahrt Ihr ebenfalls in der nächsten ASM. ANSTOSS heißt zwar so, wird aber keinen ebensolchen erregen, denn hier geht es um Fußball: Das neue Management-Spiel von ASCON enthält zum Teil brandneue Features. JURASSIC PARK fürs Mega Drive wird uns sehr beschäftigen. Schließlich berichten wir ausführlich über den SCHATZ IM SILBERSEE und die große ASM-Aktion bei KARSTADT in Dortmund. Und dann werden wir Euch zu einer Aktion aufrufen, die ihresgleichen sucht. Wer sich das entgehen läßt, der ist wirklich selbst schuld. Allerdings ist das alles noch "Top Secret", aber nur bis zum 8. November. Denn dann erscheint sie – zum hundertsten Male als ASM und zum ersten Male als Euer neu herausgeputztes Spaß-Magazin.



▲ Seawolf



▲ Anstoß



▲ Cover Girl Poker CD

. . . 12·93

Generalkarte

00000

COMP AS, Wordgasse 4, 06484 Quedlinburg
HHW COMPUTERSTUDIO 2000 GMBH, Gohliser Str. 21, 01159 Dresden
PSW COM TAC GMBH, Steinbrückstr.1,02977 Hoyerswerda

10000

COMPUTERSOFTWARE SCHNEIDER, Reichsstr. 50, 14052 Berlin, Tel.: 030/3043156
COMPUTER & TECHNIK STRALSUND, Langestr. 13, 18439 Stralsund
PLAYSOFT-STUDIO SCHLICHTING, Computersoftware + Versand GmbH, Katzbachstr. 8, 10965 Berlin, Tel.: (030) 7861096
POWERSOFT, Schwedenstr. 18 c, 13357 Berlin, Tel.: (030) 4922056

20000

BIENERGRÄBER, Ottensener Straße 126, 22525 Hamburg, Tel.: (040) 5401217
COSI, Postfach 1123, 23831 Bad Oldesloe, Tel.: (04531) 87821
FINGERHUTH, Computersoftware & Zubehör, Wansbeker Chaussee 40, 22089 Hamburg, Tel.: (040) 2505759
FLASHPOINT, Hauptstr. 80, 23845 Oering, Tel.: (04535) 2222
HUDSON SOFT, Ferdinandstr. 2, 20095 Hamburg, Tel.: (040) 339926
INTERSOFT GMBH, Groß-Liederner-Str. 27, 29525 Uelzen, Tel.: (0581/5006)
SEGA Deutschland, Hans-Henny-Jahnn-Weg 49-53, 22085 Hamburg, Tel.: (040) 229 38-0 *(Infoservice: (040) 2 27 09 61)*
SOFTWARE 2000, Max-Planck-Str. 9, 23701 Eutin, Tel.: (04521) 80040, Fax: (04521) 800488, *(Hotline: (04521) 80 04 44)*

30000

ASCON, Brockhagener Str. 461, 33334 Gütersloh, Tel.: (05241) 39083
ASTRO-VERSAND, Postfach 1330, 34236 Vellmar, Tel.: (0561)880111
COMPUTERPARTNER T + S GMBH, Waldstr. 25, 38667 Bad Harzburg, Tel.: (05322) 54057
CWM-VERSAND, Schmiedestr. 5, 3388 Bad Harzburg, Tel.: (05322) 54081
SOFTDREAMS GMBH, Postfach 103242, 34032 Kassel, Tel.: 0561/285461, Fax: 0561/285553
ECLIPSE SOFTWARE DESIGN, Versmolder Str. 41, 33790 Halle/Westfalen, Tel.: (05201) 16989
EUROSYSTEMS, Bredenbachstr. 129, 33790 Emmerich, Tel.: (02822) 45589
SOFTSALE, Schloßplatz 19, 31582 Nienburg, Tel.: 05121/910-416, -417, Fax: 05021/910-403, -404
THALION SOFTWARE GMBH, Königstr. 16, 33330 Gütersloh, Tel.: (05241) 24939
THOMAS PFISTER SPIELEVERSAND, Ludwig-Mond-Str. 52, 34121 Kassel, Tel.: 0561/24453, Fax: 0561/285097
KAI UFFENKAMP-COMPUTER-SYSTEME, Gartenstr. 3, 32130 Enger, Tel.: (05224) 2375
UNITED SOFTWARE, Hauptstr. 70, 33397 Rietberg, Tel.: (05241) 24939

40000

BACHLER, Blücherstr. 24, 46397 Bocholt, Tel.: (02871) 183088
BLUE BYTE, Aktienstr. 62, 45473 Mühlheim/Ruhr, Tel.: (0208) 473837
COMPUTERSTUDIO, Hindenburgstr. 82, 42863 Remscheid, Tel.: (02191) 385424
DEFCOM SOFTWARE, Tirolerstr. 64, 45659 Recklinghausen, Tel.: (02361) 651007
DIE CASSETTE, Markt 13, 32423 Minden, Tel.: (0571) 21648
DIGITAL CONCEPTS, Börsenstr. 55, 42657 Solingen, Tel.: (0212) 870128
DIGITAL MARKETING, Krefelder Str. 16, 41836 Hückelhoven, Tel.: (02435) 2086
DYNATEX, Brückstr. 42-44, 44135 Dortmund, Tel.: (0231) 556140
KAROSOFT, Postfach 404, 40704 Hilden, Tel.: 02103/42088, 42022
KORONA-SOFT, Carl-Bertelsmann-Str. 53, 33334 Gütersloh, Tel.: (05241)1828
LIFETIMES, Pestalozzistr. 6, 45661 Recklinghausen, Tel.: (02361) 36267
MINDSCAPE INTL., Daimlerstr. 10a, 41564 Kaarst, Tel.: (02131) 67544
POWER STATION RECORDS, Nakatennusstr. 2, 41065 Mönchengladbach, Tel.: (02161) 490555
RUSHWARE COMPUTERSPIELE GMBH, Bruchweg 128-132, 41564 Kaarst, Tel.: (02131) 607-0
RAINBOW ARTS / SOFTGOLD, Daimlerstr. 10, 41564 Kaarst, Tel.: (02131) 6602-0
RTS ROLAND TOONEN SOFTWARE, Postfach 31, 47612 Kevelaer, Tel.: (02832) 78184
SOFT & SOUND, Gneisenaustr. 1, 40477 Düsseldorf, Tel.: (0211) 494862
SOFTSHOP GMBH, Limbecker Platz 9, 45127 Essen, Tel.: (0201) 238256
SOFTWAREVERSAND GEBAUER, Sternwartstr. 69, 40223 Düsseldorf, Tel.: (0211) 309233
STARBYTE SOFTWARE, Alleestr. 24, 44793 Bochum, Tel.: (0234) 680494

50000

ART & FUN, Köln-Aachener-Str. 86, 50189 Elsdorf, Tel.: (02274) 81981
CPS FRANK HEIDAK, Bürgerstr. 8 - 10, 50667 Köln, Tel.: (0221) 92571411
GERMAN DESIGN GROUP, Buchholzstr. 17, 59439 Holzwickede, Tel.: (02301) 12647
JOYSOFT, Gottesweg 157, 50939 Köln, Tel.: (0221) 425566
KINGSOFT, Grüner Weg 29, 52070 Aachen, Tel.: (0241) 152051
LEISURESOFT, Robert-Bosch-Str. 1, 59199 Bönen, Tel.: (02383)69-0
MEDIENCENTER ISERLOHN, Wermingser Str. 45, 58636 Iserlohn, Tel.: (02371) 24599

60000

ATARI COMPUTER DEUTSCHLAND GMBH, Postfach 1213, 65479 Raunheim, Tel.: (06142)2090
BOMICO, Am Südpark 12, 65451 Kelsterbach, Tel.: (06107) 930-100
DEMONWARE GMBH, Strahlenberger Str. 125a, 63067 Offenbach, Tel.: (069) 8004703-99
DIE SPIELBURG, Friedrich-Ebert-Straße 1, 67549 Worms, Tel.: (06241) 593763
KONAMI EUROPE GMBH, Postfach 560180, 60437 Frankfurt/M., Tel.: (069) 950812-0
LAGUNA VIDEOSPIELE, Am Südpark 12, 65451 Kelsterbach, 06107/76060
MN-HOBBYSOFT, Amtsgasse 3, 69649 Weinheim, Tel.: (06201) 181201
NINTENDO OF EUROPE GMBH, Babenhäuser Str. 50, 63762 Großostheim, Tel.: (06026) 5050-0
PRESTIGE, Bahnstr. 59, 64625 Bensheim, Tel.: (06251) 65711
YENO ELEKTRONIC GMBH, Robert-Koch-Str. 12, 64331 Weiterstadt, Tel.: (06151) 84114

70000

ATTIC ENTERTAINMENT SOFTWARE, Untere Vorstadt 37, 72458 Albstadt, Tel.: (07431) 54305
CDV SOFTWARE, Ettlinger Str. 5, 76137 Karlsruhe, Tel.: (0721) 22295
FUNNY SOFTWARE, Stuttgarter Str. 99, 70469 Stuttgart-Feuerbach, Tel.: (0711) 8568534
SKYLINE, St. Pöltener Str. 28, 70469 Stuttgart, Tel.: (0711) 812736

80000

COMPUTER-SHOP (GAMESWORLD), Landsberger Str. 135, 80339 München, Tel.: (089) 5022463
CONTITRONIC, Schellingstr. 20, 80799 München, Tel.: (089) 284964
ECS VERTRIEBS GMBH, Rosenheimer Str. 92a, 81669 München, Tel.: (089) 4489389
FANDANGO, Neugablonzerstr. 62, 87600 Kaufbeuren, Tel.: (08341) 14053
FUNTASTIC COMPUTERWARE, Müllerstr. 44, 80469 München, Tel.: (089) 2609593
GERDS COMPUTER-ECKERL, Putzbrunner Str. 19, 85521 Ottobrunn, Tel.: (089) 6096698
HIGH SCORE GAMES, Herzogstr. 2, 80803 München, Tel.: (089) 344388
PEKSOFT, Müllerstr. 44, 80469 München, Tel.: (089) 2609380
SAFER GAMES, Minnewitstr. 28, 81549 München, Tel.: (089) 6908687
WIAL-VERSAND, Liegnitzer Str. 13, 82181 Gröbenzell, Tel.: (08142) 9011

90000

GROSS ELECTRONIC, Gartenweg 4, 94133 Röhrnbach, Tel.: (08582) 1599, 8639
MAGIC COMPUTERSPIELE, Trierer Str. 110, 90469 Nürnberg, Tel.: (0911) 48871
SOFTWORLD, Peter-Henlein-Str. 73, 90459 Nürnberg, Tel.: (0911) 437474
THEO KRANZ-GAMES, Juliuspromenade 11, 97070 Würzburg, Tel.: (0931) 571601
T.S. DATENSYSTEME, Dennisstr. 45, 90255 Nürnberg, Tel.: (0911) 288286
COMPUTER ZENTRUM, Grossestr. 13, 99713 Straussberg

Österreich

Österreich
MES SIMULATIONS, Klostertalerstr. 25, A-6951 Braz, Tel.: (05552) 81210

Schweiz

Schweiz
DISCADE, Bachstr. 22, CH-8200 Schaffhausen, Tel.: (05325) 1332

Glauben Sie an Zauberer, Riesen, Drachen, Trolle, Zwerge, Hexen, Orks, Vampire, Elfen, Gnome oder Werfrösche ???

Nun, Simon tat es auch nicht - bis er eines Tages durch einen dummen Zufall in eine fantastische Parallelwelt geschleudert wurde... Um wieder zurückkehren zu können, muß er mal eben ein paar Kleinigkeiten für die örtliche Magier-Gilde erledigen, selbst ein großer Zauberer werden und außerdem noch, so ganz nebenbei, den 'Großen Calypso' aus den Klauen des finsteren Sordid befreien.





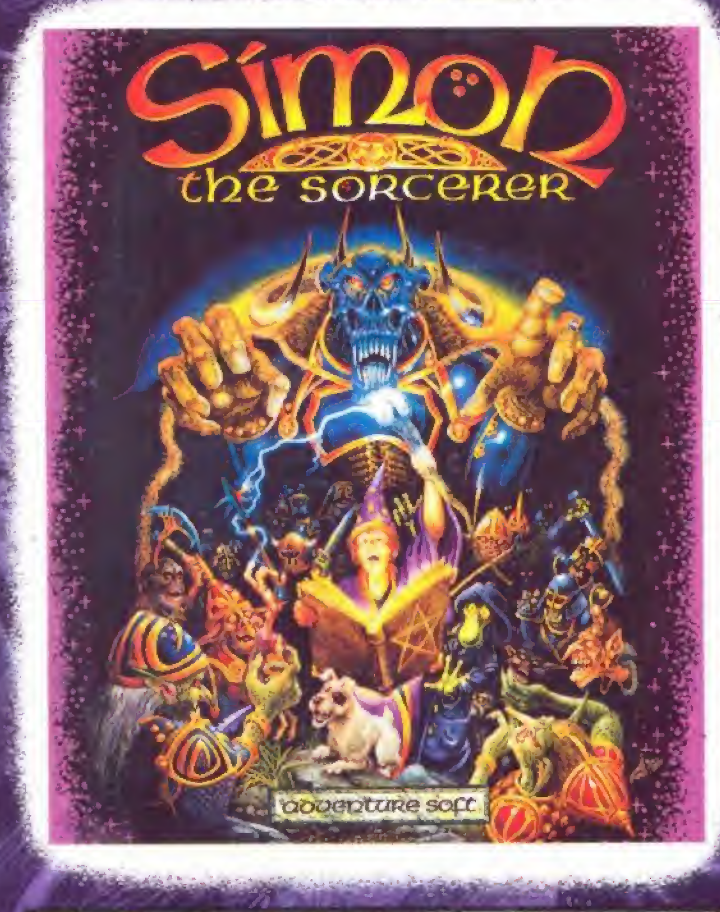






Die Fachpresse ist begeistert:

"It's a kind of magic." ***Okkult 9/93***
"Bezaubernd." ***666-Journal 8/93***
"Höllisch gut !" ***Satanische Verse 9/93***
"Ich war sofort Feuer und Flamme." ***Beelzebub***
"... zehnmal besser als ..." ***Der Programmierer***
"@#*+$§&..." ***Die Konkurrenz***
Gewinner des Goldenen Uri-Geller-Löffels



adventure soft

BOMICO
ENTERTAINMENT SOFTWARE

Komplett in Deutsch für
IBM PC, AMIGA (1MB),
AMIGA 1200

Fragen zum Spiel? Kein Weiterkommen? Anregungen?
HotLine
0 61 07-6 20 67
BOMICO
BOMICO-Hotline-Service!